

ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

* 3/2016

Juni/Juli/August 2016

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



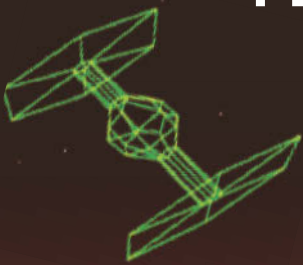
MASTER OF ORION

Der 4X-Klassiker
kehrt zurück

STAR WARS

WAS ATARIS AUTOMAT SO EINZIGARTIG MACHTE

PLUS: DIE ZEHN BESTEN RETROSPIELE
MIT STAR-WARS-LIZENZ



SUPER NINTENDO

Vor 25 Jahren versuchte Nintendo,
den Megaerfolg NES zu wiederholen



COMMODORE 64

Das Innenleben des C64: Die Geschichte
zweier innovativer Computer-Chips



VIDEOPAC G7000

Das Videopac G7000/Magnavox Odyssey 2 setzte
sich gegen viele Widerstände bei Philips durch



LC-POWER™

www.lc-power.com



LC-GC-1 & LC-GC-2

*Empfohlen von dem mächtigsten
Telepathen der Welt!*

*Erleben Sie die Apocalypse in den
ergonomischen Gaming-Stühlen
von LC-Power!*

- ⊗ Verstellbare Arm- & Rückenlehne
- ⊗ Verstellbare Sitzhöhe
- ⊗ SGS & LGA TÜV-zertifiziert
- ⊗ Inkl. Nacken- & Beckenkissen

- ⊗ Erhältlich in zwei Versionen:
LC-GC-1 in schwarz/rot
LC-GC-2 in schwarz/weiß

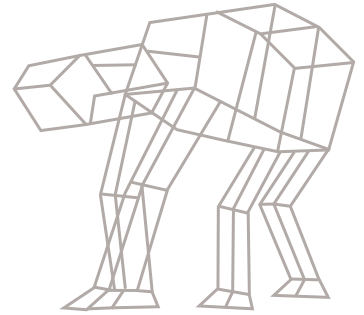
**Großes X-MEN-Gewinnspiel
auf www.lc-power.com**



Find us on Facebook facebook.com/lcpower.germany

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

retro* GAMER



Heinrich
Lenhardt



Knut
Gollert



Jörg
Langer



Michael
Hengst



Mick
Schnelle



Roland
Austinat



Winnie
Forster

M

öge das Retro mit euch sein! Oder besser gesagt die Macht – denn der diesmalige Retro Gamer spürt auf vielen Seiten klassischen **Krieg der Sterne**-Spielen nach. Davon gibt's eine ganze Menge, und durchaus auch die ein oder andere Enttäuschung. Aber die zehn Lizenzwerke, die wir für unseren Schwerpunkt **Die besten Star-Wars-Spiele** ausgesucht haben, sind allesamt spielsenswert, versprochen! Wobei einige neuere fehlen müssen, darunter das ziemlich gelungene **Empire at War**, ein Mix aus RTS und Globalstrategie aus dem Jahr 2006. Nun habe ich es wenigstens hier im Editorial erwähnt...

Zu den zehn vorgestellten Spielen gehört auch eines, dem wir einen großen Extra-Artikel widmen: Ataris Vektorgrafik-Spielautomat **Star Wars**, bei dem man als Luke Skywalker den Todesstern zerstören muss. Ich habe den Automaten anlässlich unserer Titelstory kürzlich wieder gespielt und war ziemlich angetan: Klar, dass die Schüsse aussehen wie naiv gezeichnete Schneeflocken, liegt an den technischen Beschränkungen oder vielleicht auch an Übersichtsüberlegungen. Aber es macht Spaß, mit dem speziellen Steuerhorn einen TIE Fighter nach dem anderen abzuballern und schließlich den berühmten Anflug durch den Wartungsgraben zu meistern. Zur Abrundung der Titelstory steuert **Michael Hengst** ein Retro Revival zu **X-Wing** bei.

Aber bleiben wir noch etwas im Weltraum, der schon immer ein beliebtes Szenario für Computer-, Video- und Automaten-Spiele war. **Master of Orion** gilt als eines der ganz großen 4X-Werke – wir stellen euch die Serie vor und beschreiben auch das 2016 erscheinende Re-make. Auch **Gradius 3**, **UFO – Enemy Unknown** und **Walker** setzen auf SF-Szenarien. Das wird euch schon fast zu viel Zukunftsgedöns? Dann erdet euch mit unseren irdischen Artikeln, etwa einem Schwerpunkt zu Epyx' berühmter, mit **Summer Games** begonnener Sportspiel-Serie, dem letzten Teil unserer **Made in UK-Serie** oder unseren Firmen-Reports über **Acclaim** und **Nintendo**. Apropos Nintendo: Wir feiern ein Vierteljahrhundert **SNES**, blicken aber auch dem **Commodore 64** unter die Haube.

Euch erwartet also eine randvolle Ausgabe, die Erinnerungen zahlreicher **deutscher Spieleveteranen** (siehe Porträt-Leiste links) und nicht zuletzt eine Zeitreise in eure Spiele-Vergangenheit.

Viel Spaß beim Lesen!

Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



Liebe Leser,

ab sofort werden die Rechnungen für Ihr Retro Gamer-Abo nicht mehr auf dem Postweg, sondern als PDF per E-Mail an Sie versandt. Voraussetzung hierfür ist, dass uns eine E-Mail-Adresse von Ihnen vorliegt und Sie für Ihr Abo die Zahlungsweise „per Rechnung“ gewählt haben. Wenn Sie Ihre Rechnung weiterhin in gedruckter Form erhalten möchten, melden Sie sich gerne bei unserem Leserservice unter leserservice@emedia.de oder (0541) 80009 126.

retro* GAMER

INHALT 3/2016

Juni, Juli, August



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITEL: STAR WARS

- 032 Atari Star Wars**
Der Vektorgrafik-Automat ist noch heute eine Wucht. Wir erzählen seine Story
- 040 Star Wars: Die besten Spiele**
Aus der Flut der Lizenz-Umsetzungen haben wir die besten zehn gewählt
- 046 X-Wing**
Im Retro-Revival stellt Michael Hengst den „Star-Wars-Flugsimulator“ vor

SCHWERPUNKT

- 022 Made in UK, Teil 4**
Winnie Forster über das letzte Hoch und den Niedergang der britischen Entwickler
- 086 25 Jahre SNES**
Mit dem NES schuf Nintendo ein Monopol. Der Nachfolger sollte das wiederholen

KLASSIKER-CHECK

- 006 Strike Commander**
Mick Schnelle hat nach all der Zeit endlich den richtigen PC, um durchzustarten
- 084 Legend of Zelda: Link to the Past**
Was Michael Hengst nach wie vor am vielleicht besten Zelda-Teil fasziniert
- 142 Baldur's Gate**
Roland Austinat hat sich im RPG-Klassiker erneut zur Schwertküste aufgemacht

HARDWARE/ PLATTFORM

- 078 Philips Videopac G7000**
Die in USA Magnavox 2 genannte Konsole kämpfte sechs Jahre ums Überleben
- 106 GameCube-Außenseiter**
Der GameCube selbst blieb eher Nische, für die wir unbekannte Perlen vorstellen
- 118 Commodore 64: Das Innenleben**
Wir haben die Entwicklungsgeschichte der beiden wichtigsten C64-Chips recherchiert

HISTORIE

- 010 Half-Life**
Valves Ego-Shooter hievte das Genre mit einem Schlag auf eine neue Stufe
- 028 Master of Orion**
Jörg Langer beschreibt die Entwicklung der Weltraum-4X-Serie – inkl. 2016er Remake
- 060 Tetris**
Jeder kennt es – aber kennt auch jeder die Geschichte des Klötzchen-Wunders?
- 098 Die Chroniken von Midnight**
Armeen kollidieren, Helden kämpfen in einer offenen, tolkienesken Welt
- 148 Epyx' Games-Serie**
Summer Games, *Winter Games* und Co. gehören zu den besten Sportspielen ever
- 158 Monty Mole**
Was ist besser als ein kleiner grauer Maulwurf? Einer, der Salty schlägt...

RETRO-REVIVAL

- 008 Hacker**
Heinrich Lenhardt hackt und tauscht
- 070 Lord of the Rings**
Mick Schnelle spielt das Singleton-Werk
- 096 Doom 2**
Jörg Langer lästert: glorifiziertes Map-Pack
- 110 Shanghai**
Über Nachtschichten bei *Power Play*
- 124 Snatcher**
Hideo Kojimas unbekanntes Adventure
- 156 Decathlon**
Roland Austinat hat nun einen Tennisarm
- 170 UFO – Enemy Unknown**
Knut Gollert klagt an: *UFO* stahl den Schlaf!
- 178 Fire Emblem**
Wie Jörg Langer überrascht wurde
- 190 Gradius III**
Michael Hengst liebt edles Weltall-Ballern

RUBRIKEN

- 003 Editorial**
192 Retro-Feed

MAKING OF

- 018 Get Dexter**
CPC-Fans frohlockten angesichts dieses farbenfrohen, spaßigen Iso-Adventures
- 048 Civilization**
Sid Meier verrät, dass *Civilization* als Echtzeit-Strategiespiel geplant war
- 064 Arkanoid**
Pong und *Breakout* hießen die Vorfahren, doch *Arkanoid* setzte eigene Ideen drauf
- 072 Command & Conquer**
Der RTS-Klassiker hatte in der Entwicklung viele Hürden zu überwinden
- 112 Gunstar Heroes**
Das Plattform-Actionspiel von Treasure war technisch und spielerisch ein Brett
- 136 Resident Evil 4**
Ist es das beste *R.E.* aller Zeiten oder die Abkehr vom alten Survival-Style?
- 144 Walker**
Als riesenhafter Kampfroboter zerlegen wir kleine Pixelmännchen im Sekundentakt
- 172 Jet Set Willy**
Rückschau auf das „beste wegen Bugs nicht durchspielbare Homecomputer-Spiel“
- 180 Digger T. Rock**
Einer der schönsten Buddel-Plattformers erschien 1990 fürs NES

FIRMENARCHIVE

- 052 Acclaim**
Der kontroverse Publisher fiel oft mehr durch Marketing als Produktqualität auf
- 126 Nintendo**
Nintendo hat in über 125 Jahren viel erreicht – Rückschau und Ausblick

AUF DEM SOFA

- 164 Charles Cecil**
Erfolgreich mit *Baphomets Fluch* und anderen Adventures – dann kam der Fall
- 184 Mike Hally**
Er war einer der großen Spieldesigner von Atari-Automaten und liebt offene Worte



RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



078



086



106



118



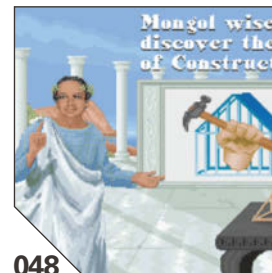
006



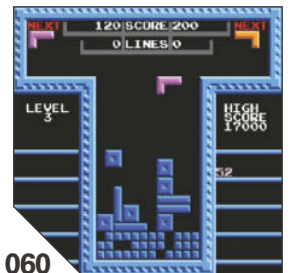
010



040



048



060



064



072



098



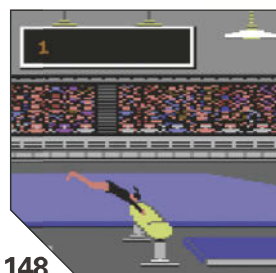
110



136



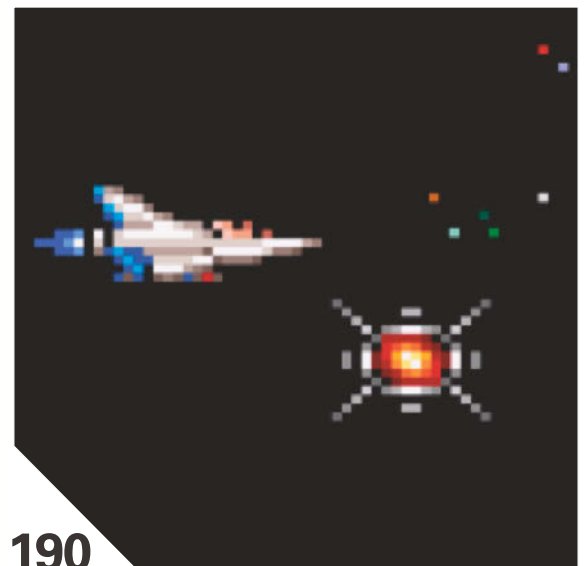
142



148



178



190



Tu-95



F-18

STRIKE COMMANDER

M

it viel Verspätung und hohen Hardwareanforderungen schickte Chris Roberts sein Konzept des erfolgreichen Wing Commanders

auf die Erde des 21. Jahrhunderts. Und legte eine Bauchlandung hin. „Wer streikt, der fliegt!“ Man verzeihe dem Verfasser dieser Zeilen den Kalauer. Denn das war der Ausspruch, den sein allererster Chefredakteur zum Thema zu sagen hatte, als seinerzeit das Testmuster von *Strike Commander* eintrudelte. Und ja, er hat sich bis heute ins kollektive Gedächtnis so manchen Spieltesters eingebrannt.

Anfang 1993, als *Strike Commander* den Weg in die Redaktionen und später auch Händlerregale fand, hätte man auch an einen Streik in Chris Roberts' Entwicklerteam bei Origin glauben können. Denn die Flugsimulation des *Wing Commander*-Machers startete erst mit einem guten Jahr Verspätung. Grund dafür war laut Meister Roberts aber nicht schnöde Arbeitsverweigerung, sondern die aufwendige Neuentwicklung der Grafikengine. Im Gegensatz zu *Wing Commander* samt Nachfolger bestanden sämtliche Objekte nicht aus zweidimensionalen Bitmapgrafiken, sondern aus waschechten Polygonen, die auch noch in Gouraud-schattierte Texturen gewandelt waren. Vom Technikslang befreit bedeutet das, dass sich die Schatten der Texturen je nach Lage der Lichtquelle und benachbarter Polygone veränderten. Heute Standard, damals Hightech.

Daneben konnte Chris Roberts mit einer weiteren Neuigkeit aufwarten: Anders als bei der damaligen versammelten Konkurrenz standen die Berge nicht auf platten Landschaften. Stattdessen gab es richtige dreidimensionale Schluchten und Täler. Und natürlich war, der eigenen Tradition verpflichtet, die Robertsche Flugsimulation in ein Storygewand um eine Söldnereinheit Anfang des 21. Jahrhunderts gehüllt. Und diese Story konnte es locker mit *Wing Commander* und Co. aufnehmen! Dennoch sollte aus *Strike Commander* nicht

der erwartete Megaerfolg werden. Es gab nicht mal einen Nachfolger. Warum nur nicht? Wir haben da eine Theorie...

Wie bereits erwähnt, schrieb man das Jahr 1993, als *Strike Commander* erschien. Der damals übliche Spiele-PC war ein 386er. Ein ausgewachsener 486 DX/2 mit 66 MHz war für die meisten Spieler die reinste Utopie. Doch genau so einen Renn-Rechner brauchte man, sollten die ganzen schmucken Polygone ruckelfrei über den Bildschirm zischen. Schließlich steuerte man schnittige Jets! In der Praxis aber rückten Luftkämpfe im Diavortrag-Tempo *Strike Commander* auf vielen Rechnern in die Nähe der Unspielbarkeit.

Nur wer sein Sparschwein schlachtete und sich den Luxus-PC gönnte, wurde mit einer schnittigen Action-Flugsimulation belohnt, die sich wie „*Wing Commander* auf der Erde“ spielte. Mit einer echten Simulation, wie den F-irgendwas aus dem Hause Microprose oder gar dem damaligen Genreprimus *Falcon 3.0*, konnte sich *Strike Commander* nicht vergleichen. Für Actionfreunde zu Hardware-hungrig, für Simulations-Fans zu schwachbrüstig – damit fiel ein Großteil der potenziellen Käuferschicht weg.

Wer es trotzdem spielte (zum Beispiel einige Jahre später, als die PC-Leistung nachgewachsen war), bekam eine reinrassige Actionsimulation mit spannender, wenngleich klischeeüberladener Story. Und mit deutlich spektakuläreren Missionen als bei der versammelten „ernsthaften“ Flugi-Konkurrenz. Kleines Bonbon am Rande: Das offizielle Lösungsbuch zu *Strike Commander* schrieb Bruce „Age of Empires“ Shelley. *



Mick Schnelle



E-3



A-10



F-15



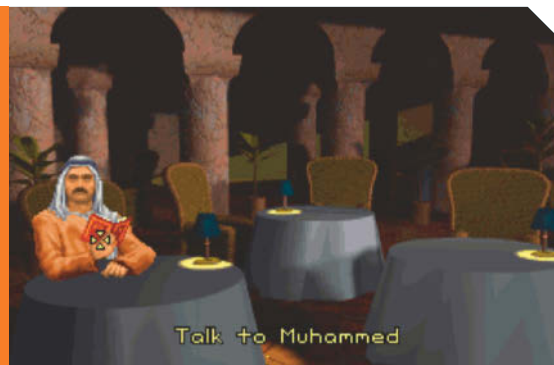
F-16



Tornado



C-130



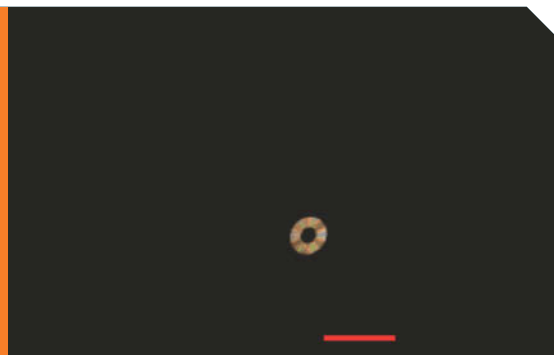
Söldner, wie man sie kennt

Die Verwandtschaft zu *Wing Commander* drängte dasselbe Storykonzept förmlich auf. Wie seinerzeit im Ali, entwickelt sich die Handlung um die Söldnertruppe Wild Cats durch Gespräche mit einem bunten Sammelsurium handelnder Personen weiter. Vom markigen Anführer über zwielichtige Araber bis hin zu arroganten Konkurrenten ist alles dabei, was an Klischees verfügbar war. Dazu gibt es immer wieder Zwischensequenzen, etwa wenn das Geschwader zu einem neuen Einsatzzort reist. Bei aller Vorhersehbarkeit ist die Story herrlich bunt und bietet einen schmuckinszenierten Rahmen rund um die Kampagne.



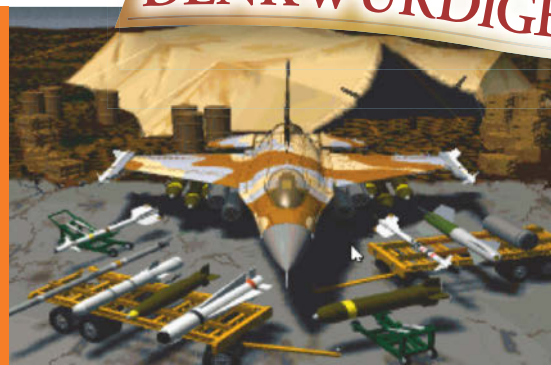
Ungespitzt in den Boden

Angriffe auf die statischen Bodenziele bieten kaum eine Herausforderung, wohl aber die Luftkämpfe. Man darf von der KI keine Wunder erwarten, doch nutzen die CPU-Piloten Höhenunterschiede aus und versuchen außerdem permanent, sich von hinten anzuschleichen. Zum Glück gibt's die Wingmen, die uns vor solchen Attacken warnen. Einen Schwachpunkt hat die KI: Wer mit Gegner im Nacken mit gezogener Luftbremse und Flaps in den entschiedenen Sturzflug geht und erst kurz vor dem drohenden Crash den eigenen Flieger wieder abfängt, darf sich über einen sich selbst in den Boden rammenden Feind freuen.



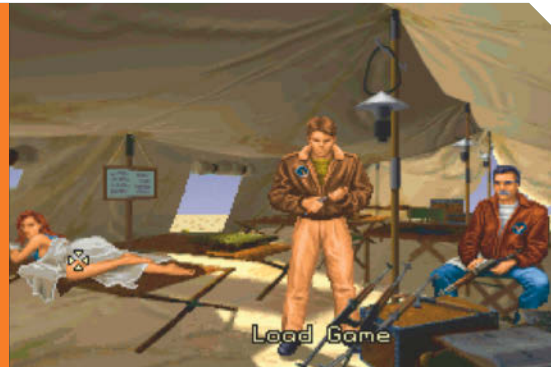
Ein Hauch von Pong

Dieser Punkt gilt nur für die CD-Version von *Strike Commander* (die als einzige noch gekauft werden kann). Bei den nicht unerheblichen Ladezeiten fliegt ein goldenes CD-Symbol über den Bildschirm und kann am unteren Rand von einem roten Balken reflektiert werden. Quasi ein Pong Ultralight, doch nicht ohne Reiz! Es soll durchaus Spieler gegeben haben, die sich ärgerten, wenn *Strike Commander* die Ladezeit beendete. Ganze Redaktionen führten Punktelisten! Auf moderner Hardware sind die Ladezeiten ungleich kürzer – und die alten Rekorde, die so mancher noch auf Notizzetteln bewahrt hat, werden nicht mehr gebrochen werden.



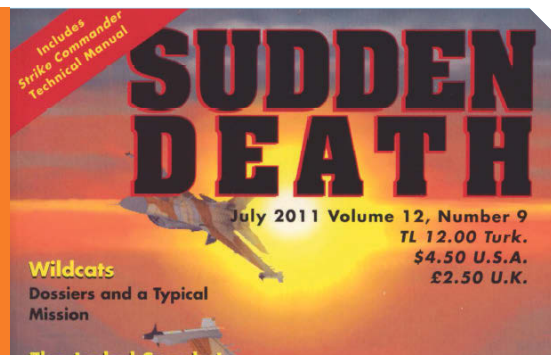
Immer schön sparsam mit den Waffen

Bereits im zweiten Fluggebiet übernehmen wir die Leitung der Wild Cats und bestimmen nicht nur Flügelleute, sondern auch die Bewaffnung. Wir müssen nicht nur die richtigen Waffen für den Einsatzzweck auswählen, sondern auch auf deren Preis achten. Jeder Auftrag bringt etwas Geld ein, woraus sich das Budget für das Geschwader ergibt. Jede abgeschossene Rakete will bezahlt sein, weshalb man es sich schon gründlich überlegt, ob der Feind mit einer teuren Sidewinder vom Himmel geholt wird, oder ob's nicht auch die deutlich billigere Kanonenmunition tut. Auch wenn man sich dafür in den risikoreicheren Nahkampf wagen muss.



Dauer-Action statt gähnen

Bei den Missionen haben sich Chris Roberts und sein Team viel beim eigenen *Wing Commander* abgeguckt. Die Wegpunkte sind Makulatur, per A-Taste passiert man die langweiligen Stationen binnen Sekunden. Erst wenn Feinde auftauchen, geht's rund: reine Luft- und Bodenmissionen, Eskortaufträge, Abfangmissionen. Jede einzelne davon wird durch die Story, die man im Hinterkopf hat und jede Menge Funksprüche, die stets zur aktuellen Handlung passen, kräftig aufgewertet. Leider hat Origins Positivbeispiel nie Schule gemacht, weshalb die meisten Missionen in Flugsimulationen weiterhin Kandidaten für den Gähn-Award sind.



Lesen bildet

Alles, was man über das Leben als Söldner im Jahr 2011 wissen muss, findet der neugierige Spieler im *Sudden Death*-Magazin, das dem Spiel beiliegt. Mit Hochglanzcover und sämtlichen Bedienungs-Infos sowie illustrierten Flugmanövern. Einzigartig ist der Magazineil: Als gäbe es das Geschwader wirklich, findet man Artikel rund ums Söldnersein, eine ausführliche Vorstellung der Wildcats und jede Menge Kriegsstories samt zynischem Unterton. Abgerundet wird der Spaß von Kleinanzeigen, etwa einer Risikoversicherung für Söldnertrupps oder von einem verzweiferten „Mr. Zap“, dem 900 MB Daten abhanden gekommen sind.

DENKWÜRDIGE MOMENTE



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** ORIGIN
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1993
- » **GENRE:** FLUGSIMULATION

Was die Presse sagte ...



Powerplay 6/93, 90%

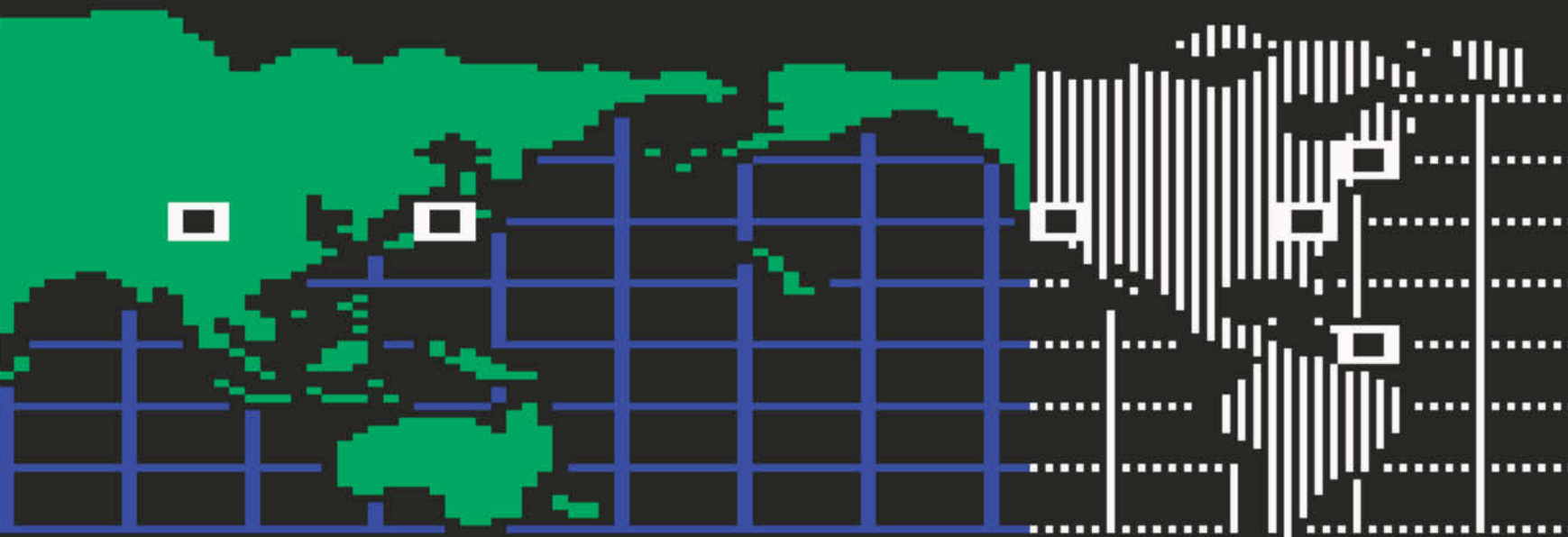
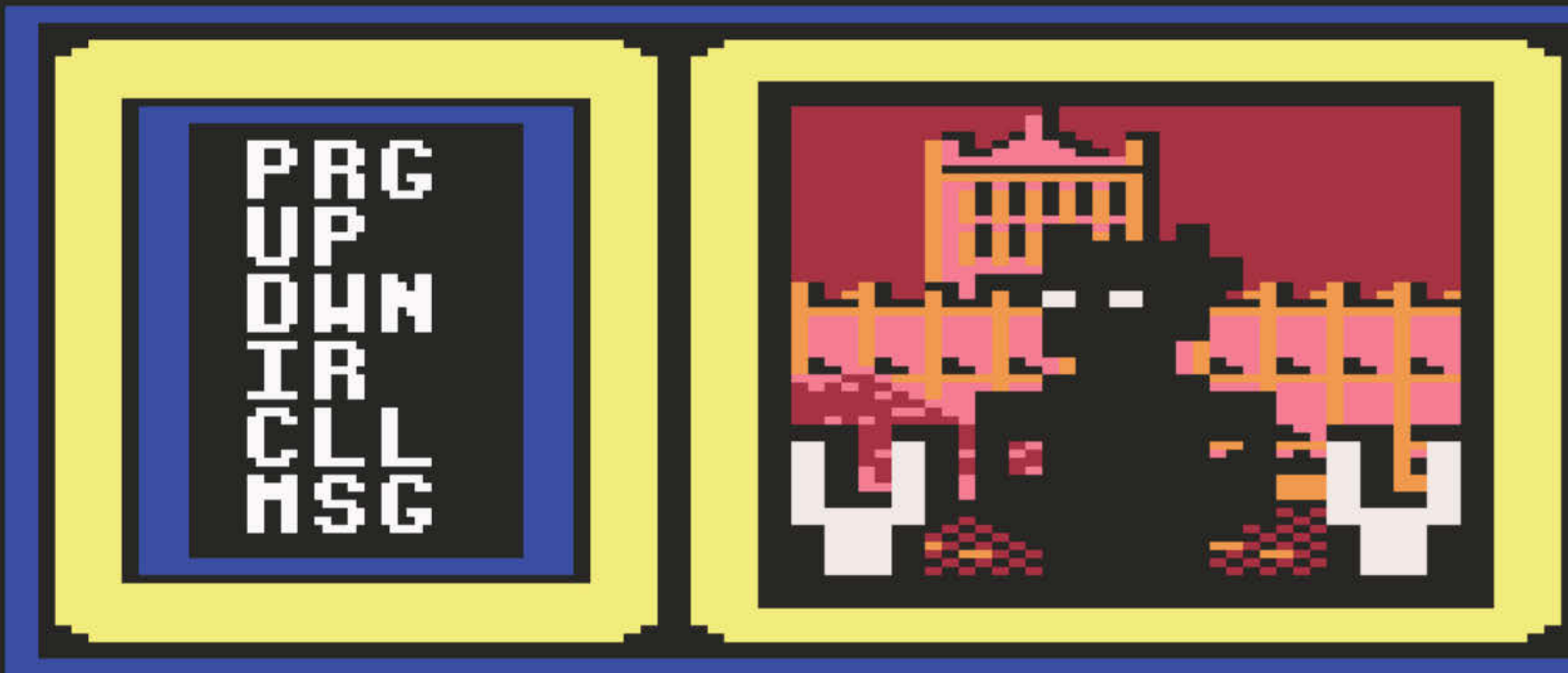
»Die gehaltvoll-martialische Hintergrundgeschichte von *Strike Commander* und die packenden Missionen gehören mit zum Besten, was jemals über den Computermonitor geflimmert ist.« (Michael Hengst)

PCPlayer 06/93, 88%

»Mehr als eine technisch aufwendige Flugsimulation steckt da nicht drin. Aber eines ist sicher: *Strike Commander* ist der neue Maßstab für [die] professionelle Aufmachung eines PC Spiels.« (Boris Schneider)

Was wir denken

Strike Commander ist nicht in Würde gealtert, sei es die öde Landschaft oder die „eingeklebten“ Gebäude. Das actionlastige Flugzeugspiel kann nur gerade eben noch als Simulation bezeichnet werden. Story und Miniwirtschaftsteil sind auch heute noch einzigartig.



SUBTERRANEAN REMOTE UNIT (SRU)
 MODEL # AMD-8318479 AVAILABLE FOR
 CLANDESTINE OPERATION
 (RETURN)■

THE DEED TO A SWISS CHALET?" (\$9,500)

YES

"VOUDRIEZ-VOUS ACHETER
 A CHRONOGRAPH?" (\$200)

YES

Hacker

DER ERSTE LOGIN.



„PUBLISHER: ACTIVISION
„ERSCHIENEN: 1985
„HARDWARE: C64

Von Heinrich Lenhardt

Von wegen „Der Hund hat das Handbuch gefressen“: Die Anleitung besteht lediglich aus dem lapidaren Satz „Diskette einlegen“. Den Spieler in Unklarheit zu lassen gehört bei Steve Cartwrights schrulligem Computerspiel zum Konzept. Schließlich sollen wir uns wie ein richtiger Hacker fühlen, der über einen Datendiebstahl stolpert und bald auf der ganzen Welt nach Informationen sucht. Das entpuppt sich als Ausprobier-Abenteuer der schlichteren Art, aber die Originalität der Spielthematik konnte seinerzeit beeindrucken.

Dass es nicht nur im Holzverarbeitenden Gewerbe Hacker gibt, das war mir 1985 schon bewusst. Aber praktische Online-Erfahrungen kannten nur jene Hartgesottene, die sich mit Akustikkopplern in der Datenfernübertragung versuchten, was vor Erfindung des World Wide Webs eine eher mühsame Angelegenheit war. Man erinnert sich an Happy-Computer-Titelstorys zur „Faszination DFÜ“, aber bis diese auf den deutschen Normalspieler übersprang, sollten noch einige Jährchen vergehen. Wildromantisch und verwegen, so kannte man den Hacker allenfalls aus dem Kino. Als ich 1983 den Film *WarGames – Kriegsspiele* sah, war ich schon sehr beeindruckt, wie sich ein Teenager eben mal so per Telefonleitung in andere Computersysteme einwählte. Und wenn man schon nicht selbst als Hacker semi-legal durch die Netze schnüffeln und Geheimnissen auf die Spur kommen konnte, gab es wenigstens ein vielbeachtetes Computerspiel zum Thema.

Heutzutage wird dem Spieler jedes Detail in Tutorials, Tool-Tipps und Icon-übersäten Automaps nachgetragen. Activisions *Hacker* war das genaue Gegenteil dieser Informationsfülle: Ein Spiel ohne Anleitung, bei dem man herausfinden muss, wie man es bedient und um was es eigentlich geht. „Logon please“, heißt es nach dem Programmstart ohne nähere Erläuterungen. Nach etwas Rumprobieren landen wir irgendwie auf dem Computer der Firma Magma Ltd, bei der Industriespione brisante Dokumente entwendet haben.

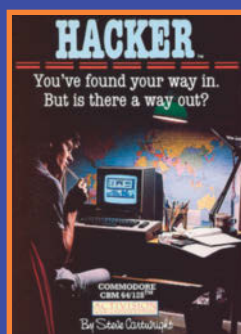
Nun beginnt das eigentliche Hauptspiel, auf dem Bildschirm erscheint eine Weltkarte, darüber ist eine Art U-Bahn-Schacht zu sehen. Mit dem Joystick lässt sich eine Sonde durch die Tunneln bewegen, um elf Städte auf der ganzen Welt anzusteuern. Das geht zwar bemerkenswert schnell, aber erst einmal müssen wir Sackgassen umsteuernd den Weg herausfinden. Und ist man am Zielort angekommen, geht das Rätselraten erst richtig los.

Hacker lebt stark von der „Was mache ich hier eigentlich?“-Neugier, denn damals konnten wir nicht eben mal schnell die Lösung jedes zeitgenössischen Spieleproblems ergoogeln. Im Grunde handelt es sich um ein Trial-and-error-Adventure, bei dem man mit viel Ausprobieren herauskriegen muss, welcher Agent in welcher Stadt welchen Gegenstand gerne hätte, um das nächste Puzzlestück rauszurücken. Der eine begehrt Bargeld, der andere einen Diamanten, der nächste ein signiertes Beatles-Album. Wir erfahren im Spielverlauf ein wenig mehr über die Firma Magma und deren Geheimprojekt oder lernen, dass die Login-Prozedur mit dem Passwort „Australia“ überspringbar ist.

Aus heutiger Sicht schüttelt man den Kopf über ein so krudes Spieldesign, doch damals erntete *Hacker* viele wohlwollende Testberichte. Das Spiel wirkte originell, geheimnisvoll und irgendwie witzig. Die Trenchcoat-Pixel-Agenten, die geheimnistuerisch vor das Periskop unserer Sonde tratschen, haben ihren ganz eigenen Charme. Manchmal sprechen sie uns in ihrer jeweiligen Landessprache an, wodurch die Sache nicht unbedingt leichter wird. Dann wird man auch noch von Ortungssatelliten verfolgt, was irgendwie spannend, im Hinblick auf die fehlende Speicher-Funktion aber auch anstrengend ist. Nach dem zehnten Neustart wirkt das Hacker-Leben nicht mehr ganz so prickelnd.

Hacker möchte ich nicht als Klassiker einordnen, zu schlicht und stupide ist sein Spieldesign. Es war ein Produkt seiner Zeit, in der Online-Verbindungen sich noch wie Science-Fiction anfühlten und Spieler mit viel Geduld und Durchhaltevermögen gesegnet waren. Ganz durchgespielt habe ich es nicht, es wurde mir irgendwann zu mühsam. Aber ich kann mich noch an einige angenehme Abende erinnern, in denen sich mein C64 in ein Online-Terminal verwandelte, mit dem ich durch DFÜ-Tunneln sauste, um für den Agenten in China Perlen zu organisieren. Als es dann einige Jahre später mit Compuserve und AOL richtig losging, war die Online-Wirklichkeit nicht ganz so dramatisch wie dieses spielerische Mysterium, das Activision uns beschert hatte. ✴

RETRO-REVIVAL





RADIATING QUALITY

DAS ERBE VON HALF-LIFE

Mehr als 17 Jahre sind seit dem Release von *Half-Life* vergangen, und seine Nachwirkungen sind immer noch spürbar. **Retro Gamer** blickt auf das Erbe des bahnbrechenden Egoshooters zurück.

Gute Spiele gibt es viele, sehr gute Spiele schon deutlich weniger, und wahre Klassiker sind eine echte Ausnahme. Doch dann gibt es da

ja auch noch die Titel, die ein ganzes Genre revolutionieren und es dauerhaft in eine neue Richtung lenken. Einer dieser Meilensteine der Spielegeschichte ist ohne Zweifel *Half-Life*.

Aus heutiger Perspektive mag die Faszination für den Egosooter von Valve merkwürdig wirken. Die Grafik ist, wie fast immer bei 3D-Spielen, nicht gut gealtert. Es ist voller unlogischer Puzzles, und die Jump-and-run-Abschnitte sind nicht das Wahre. Auch die KI, damals noch häufig gelobt, ist nicht die beste. Hatten wir damals etwa alle Tomaten auf den Augen, oder sind die Spiele seitdem so viel besser geworden, so viel ausgereifter?

Letzteres trifft durchaus zu, zumindest in Teilen. Denn in den vielen Jahren seit *Half-Life* hat sich tatsächlich nicht nur der technische Anspruch der Spiele deutlich erhöht, sondern auch die Ansprüche der User an die Spielbar-

keit. Doch an beidem hat *Half-Life* sehr großen Anteil, sodass es nicht nur zu seiner Zeit ein Spitzentitel war, sondern quasi heute noch mit seinen Ideen und Designtricks weiterwirkt.

Das fängt schon beim Intro an: In *Half-Life* übernehmt ihr die Rolle des in der geheimen Black-Mesa-Forschungsstation eingestellten Wissenschaftlers Gordon Freeman. Alles beginnt wie ein ganz normaler Arbeitstag, den ihr in Egoperspektive miterlebt, mit einer langen, wirklich sehr langen Reise durch die ausufernd große Station in einem selbstfahrenden Zug. Kurz nach eurer Ankunft, mittlerweile könnt ihr bereits selbst herumlaufen und einige Räumlichkeiten erkunden, läuft bei einem ►





» [PC] Bei vielen der sogenannten Rätsel reichte es aus, den richtigen Schalter zu finden.

► großen Experiment alles aus dem Ruder. Aus dem Nichts öffnen sich Dimensions-Tore in eine fremde Welt, über die Aliens in den Forschungskomplex gelangen. Die Lage gerät zunehmend außer Kontrolle, doch angeblich naht bereits Hilfe in Form des Militärs.

Um die Bedeutung des Valve-Shooters auf die heutige Spielewelt zu verdeutlichen, muss man sich eigentlich nur einige Spiele anschauen, die seit der Veröffentlichung von *Half-Life* im Jahr 1998 erschienen sind. Allein die Einstiegssequenz! Wie in einem gelungenen Buch oder Kinofilm zeigt die Exposition in der Tram dem Spieler schon früh Bereiche, die er erst viel später erkunden wird – für Videospiele war das, von den Hauptmenü-Demos bei vielen Spielautomaten abgesehen, ein Novum.

Oder nehmen wir die Startwaffe, eine gewöhnliche Brechstange. *Half-Life* nämlich habt ihr es zu verdanken, dass ihr in vielen Spielen anfangs lediglich mit einem Schraubenschlüssel

oder einem anderen gewöhnlichen Werkzeug herumlaufen dürft (Das noch ältere *Doom* gab euch immerhin eine Pistole in die Hand!). Nicht zu vergessen die von *Half-Life* etablierte Erzählweise: Anstatt das Spielgeschehen durch gerenderte oder gemalte Cutscenes zu unterbrechen, fanden sämtliche Story-Elemente direkt im Spiel statt.

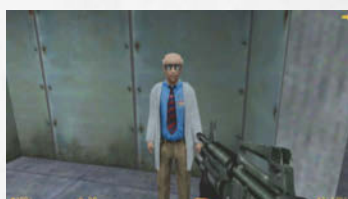
„Von Anfang an wusste ich, dass dieses Spiel etwas Besonderes an sich hatte“, behauptet Steve Theodore, damaliger Production Artist für *Half-Life*. „Am meisten war ich davon begeistert, wie leicht wir Dinge direkt ausprobieren konnten. In meinem ersten Spiel, FASAs *Mech Commander*, waren sämtliche Grafiken schon fertig, bevor überhaupt die Engine funktionierte. Ich habe meine Aufgaben erledigt und bin dann zum nächsten Projekt weitergezogen, ohne auch nur einen Pixel in Bewegung gesehen zu haben.“

„Bei Valve experimentierten wir viel, verwarfen Dinge und gingen sie neu an“, fährt er fort. „Manchmal



» [PC] Es gibt nicht viele Schreckmomente, aber wenn, dann hauen sie richtig rein.

» Wir experimentierten viel, verwarfen Dinge wieder und gingen sie neu an. « STEVE THEODORE



» [PC] So böse es klingt: Die Wissenschaftler eigneten sich perfekt als Köder.



» [PC] Immer und überall konntet ihr in einen Alien-Hinterhalt geraten.

diskutierten wir morgens über neue Ideen und konnten sie schon am selben Nachmittag in einer simplen Version ausprobieren. Dasselbe Prinzip wurde später auch bei *Team Fortress Classic* und *Counter-Strike* angewandt, die ebenfalls stark davon profitierten, immer weiter verfeinert zu werden. Heutzutage nehmen sich Teams speziell vor, genauso vorzugehen, in *Half-Life* wurde es aber schon vor 17 Jahren umgesetzt.“

Auch Dario Casali arbeitete an *Half-Life* und erklärt, dass Valve von Anfang an Großes vorhatte.

„Wir wollten das Genre der Ego-shooter auf eine neue Stufe heben“, erzählt er. „Wir machten schnell einige Fortschritte in Sachen Interaktion und Gameplay-Immersion, also konzentrierten wir uns weiter auf

EIN UNGEWÖHNLICHER HELD

Gordon Freeman war kein typischer Protagonist ...

diese Punkte. Wir setzten uns selbst sehr unter Druck, wir hatten fest vor, das Genre mit Innovationen zu bereichern.“

Es gibt aber noch ein zweites Indiz für die besondere Rolle von *Half-Life*: die Auswirkungen nicht nur auf andere Spiele, sondern auf andere Entwickler. Das beste Beispiel: Eine damals noch völlig unbekannte Minifirma namens Gearbox Software machte sich einen Namen durch die Entwicklung der *Half-Life*-Erweiterungen *Opposing Force* und *Blue Shift* – heute ist Gearbox vor allem durch ihre *Borderlands*-Reihe eine feste Größe. Gearbox-Präsident Randy Pitchford analysiert: „Es ist schwer zu sagen, wo wir jetzt stünden, hätten wir uns zuerst um andere Projekte gekümmert. Aber ohne Zweifel waren die Add-ons und die Konsolen-Portierungen zu *Half-Life* für uns ein perfekter Startschuss. Das hat uns wirklich vorangebracht, zumal es auch einfach Spaß machte, diese tolle Spielwelt um neue Inhalte zu erweitern.“ Nach den Add-ons portierte Gearbox *Half-Life* sowohl auf die PlayStation 2 als auch auf die Dreamcast, wobei letztere Version nie offiziell veröffentlicht wurde.

Lange Zeit seiner Entwicklung flog *Half-Life* allerdings unter dem Aufmerksamkeitsradar vieler Spieler (und auch namhafter Spielmagazine), deren Augen eher auf die Konkurrenz wie *Sin* oder *Daikatana* gerichtet waren. Um diesen Shooter mit dem komischen Namen von diesem unbekannten Entwicklerstudio scherten sich viele erst, als die ersten Tests der Magazine die Runde machten. *GameStar* etwa erkannte die Qualität des

■ Die Brille, vermutlich aus einem Katalog bestellt, deutet auf einen riesigen Nerd hin – niemand würde vermuten, dass ihr Träger bestens mit Waffen und Militärtaktiken vertraut ist.

■ Das Lambda-Symbol ist nicht nur ein stylisches Logo auf dem Anzug, sondern gleichzeitig auch das Spielelogo. In späteren Spielen ist es auch ein Zeichen für die Rebellion.

■ Aliens starten eine Invasion, zudem rückt auch noch das Militär an, das auf alles und jeden das Feuer eröffnet. Für Gordon Freeman muss zunächst eine Brechstange genügen.

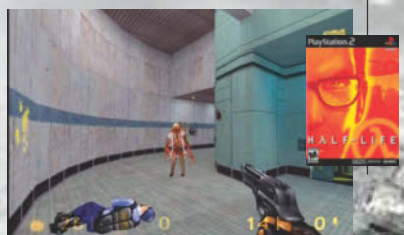
■ Nicht nur auf den Bildern ist Gordon in der Regel allein zu sehen, auch im Spiel ist er fast immer solo unterwegs. Doch das ist nicht weiter schlimm: Er rettet die Welt eben in einer One-Man-Show.

■ Noch vor der eigentlichen Katastrophe streift sich die Hauptfigur den charakteristischen HEV-Schutzanzug über. Wie hätte er die ganzen Attacken sonst überleben sollen?

■ Ein Phänomen, das sich auch in der Welt der Videospiele immer weiter verbreitet, ist Cosplay. Kein anderes Outfit eignet sich für Männer besser als das von Gordon Freeman.



» [Dreamcast] Die Dreamcast-Fassung wurde nie fertiggestellt, trotzdem sind Versionen im Umlauf.



» [PS2] Der gute PS2-Port wurde im Gegensatz zur Dreamcast-Fassung veröffentlicht.

INTRO-NACHAHMER

Der Tram-Einstieg von *Half-Life* wurde besonders gerne kopiert.

BIOSHOCK

■ Während euch die Zugfahrt am Anfang von *Half-Life Black Mesa* zeigte, lernt ihr in *Bioshock* auf dieselbe Weise Rapture kennen: Nach einem Flugzeugabsturz könnt ihr euch gerade noch bis zu einem Leuchtturm retten. Ein Fahrstuhl, der sich als Tauchkugel entpuppt, erlaubt erste Blicke über die riesige Untervasserstadt.



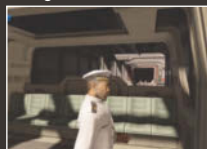
FAR CRY 2

■ Beim Intro zu *Far Cry 2* handelt es sich um eine ziemlich direkte Kopie. Hier sitzt ihr auf der Rückbank eines Autos und werdet quer durch die afrikanische Spielwelt gefahren. Wie im Vorbild seht ihr hier bereits Gebiete, die ihr im späteren Spielverlauf genauer kennenlernen.



HALO 2

■ Machen sich andere Spiele wenigstens die Mühe, bei ihrem Intro eine andere Art von Fahrzeug zu verwenden, kommt in *Halo 2* ebenfalls eine Tram zum Einsatz. Anstatt euch aber schon mal auf spätere Gebiete vorzubereiten, dient diese in einer Cutscene nur als Transportmittel zu einer Schlacht.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

■ In *Skyrim* sitzt ihr an Bord einer Fantasy-Tram – man nennt sie auch Pferdekutsche. Trotz der riesigen Spielwelt von *Skyrim* lernt ihr während der Fahrt allerdings nur einen kleinen Teil von ihr kennen. Kurz darauf werdet ihr aber wenigstens von der ersten Begegnung mit einem Drachen entschädigt.



BATMAN: ARKHAM CITY

■ Eine weitaus freiere und interaktivere Interpretation des *Half-Life*-Intros erwartet euch in *Batman: Arkham City*. Hier lauft ihr als Bruce Wayne und in Handschellen gefesselt durch ein Gefängnis, macht euch mit der finsternen Spielwelt vertraut und erlebt erste Kämpfe.



■ Das *Half-Life*-Intro hat auch seinen eigenen Eintrag auf TV Tropes: tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ScenicTourLevel



► Titels und benotete *Half-Life* sehr hoch – nahm dann aber doch das bekanntere Remake *Populous The Beginning* auf den Titel.

Selbst bei Valve waren sich einige Entwickler lange nicht bewusst, was sie wirklich geschaffen hatten. „Ich spielte es selbst erst mehrere Wochen nach Release zum ersten Mal durch“, erinnert sich Steve. „Ich verbrachte nun endlich nicht mehr 70 Stunden in der Woche im Büro, also setzte ich mich hin, machte die Fensterläden zu, drehte die Surroundboxen auf und fing von ganz vorne an. Ich war sprachlos: All die Einzelteile, die ich im letzten Jahr gesehen hatte, passten richtig gut zusammen. Auch die Story ergab einen Sinn.“

Steve gerät zunehmend ins Schwärmen: „Natürlich kannte ich schon die große Überraschung in Kapitel 5, ich kannte auch schon ein paar der Kämpfe aus diesem Abschnitt. Doch erst, als ich das Kapitel im Gesamten durchspielen konnte und versucht habe, die Barneyes und die Wissenschaftler zu retten, realisierte ich, dass gar keine Rettung für die Mitarbeiter von Black Mesa auf dem Weg war.“

So erging es nicht nur den Valve-Mitarbeitern, sondern auch den Spielern – sie konnten regelrecht spüren, wie viel Liebe von Seite des Entwicklers in den Titel geflossen war.

Und wie viel Akribie beim Testen, wie Dario verrät: „Je mehr Fortschritte wir machten und je mehr wir herumprobierten, desto erfolgreicher verliefen auch die Tests. Sobald die Ideen einmal zusammenkamen, waren wir uns auch sicherer mit ihnen – ganz nach dem Motto: Setze die Messlatte so hoch wie möglich und hoffe, dass das Endergebnis überzeugt. Um ehrlich zu sein, haben wir es mit den Tests auch ein wenig übertrieben, aber wir waren eben unsere größten Kritiker. Sich selbst an die hohen Standards zu halten, bedeutete eben, seine Arbeit immer wieder zu überdenken, selbst dann, wenn es manchmal weh tat.“

Valve war nach außen hin erstaunlich offen in der Entwicklung. Weder war es ein Geheimnis, wie sie mit *Half-Life* vorankamen, noch hielten sie die Tools unter Verschluss, die sie dafür verwendeten. Ein Teil des Teams stammte aus der Modding-Szene von *Quake*, was sicher begünstigte, dass sich auch um ihr eigenes Spiel bald nach Release eine aktive Community bildete. Die Modder bastelten nicht nur neue Levels, sondern versuchten sich gleich an vollständigen Erweiterungen wie *Counter-Strike* oder *Day of Defeat*.

Steve ist der Meinung, dass sich die Erweiterbarkeit und Moddingfähigkeit von *Half-Life* positiv auf Spiele im Allgemeinen auswirkte: „*Half-Life* hat nicht nur eine Plattform für Titel

» Wenn wir mit neuen Dingen experimentierten, waren wir zunächst immer unsicher.«

DARIO CASALI



» [PC] Wenn das die Aufsichtsbehörde wüsste: Große Teile von Black Mesa sind atomar verseucht.

MODDING-WAHNSINN

Eine Auswahl der besten Mods für *Half-Life*.**COUNTER-STRIKE**

■ Ein Spiel, das so gut wie jeder kennt, und gleichzeitig das wohl berühmteste Beispiel für eine *Half-Life*-Modifikation. Valve gefiel das Spiel so gut, dass sie das Projekt kurzerhand offiziell unter ihre Fittiche nahmen. Der Rest ist Gaming-Geschichte.

**SVEN CO-OP**

■ Anfangs hat die Mod die *Half-Life*-Kampagne lediglich um einen Koop-Modus erweitert, doch über die Jahre kamen auch weitere Szenarien, Waffen, Systeme und Feinde hinzu. Es ist zwar eine der ältesten, aber auch eine der besten Modifikationen.

**NATURAL SELECTION**

■ Die meisten Fan-Erweiterungen boten lediglich mehr vom Gleichen, doch *Natural Selection* wagte mit seinem Prinzip der First-Person-Strategie etwas Neues. 2012 kam ein Nachfolger, doch das Original ist noch heute eine der meistgespielten Mods für *Half-Life*.

**TEAM FORTRESS CLASSIC**

■ Diese Mod stammt nicht von irgendwelchen Fans, sondern von Valve selbst. Dennoch ist sie zweifellos ein echter Klassiker. Noch erfolgreicher und auch heute noch beliebt ist allerdings ihr Nachfolger *Team Fortress 2*, der wie *Half-Life 2* auf der Source Engine beruht.

**THEY HUNGER**

■ Noch bevor uns *Half-Life 2* zeigte, wie gut sich die Reihe mit Horrorelementen verträgt, lehrte *They Hunger* den Spieler das Fürchten. Aus heutiger Sicht mögen Zombies ausgelutscht sein, 1999 waren sie jedoch noch gern gesehene Feinde in einem Egoshooter.

wie *Counter-Strike* und *Portal* erschaffen, sondern half auch mit, die Barriere zwischen Spielern und Entwicklern einzureißen. Viele der heutigen professionellen Programmierer haben als Modder angefangen. In unserem Team war es nicht anders, man denke etwa an John Guthrie, Dave Riller und Steve Bond. *Half-Life* ist damit nicht nur der Urvater vieler Story-lastiger Egoshooter, sondern meiner Meinung nach auch ein wichtiger Grundstein in der Geschichte der Indiespiele.

Spiele wie *They Hunger*, *Team Fortress Classic*, *Day of Defeat*, *Natural Selection* und *Counter-Strike* waren jedem

PC-Spieler zur Jahrtausendwende ein Begriff. Der Erfolg dieser Mods war allerdings auch hausgemacht, denn war man einmal im Besitz von *Half-Life*, waren die Fan-Erweiterungen meistens kostenlos. Wobei es Ausnahmen gab: *Gunman Chronicles* etwa startete als kostenfreie Einzelspieler-Modifikation, war aber so gut, dass es letztlich doch als eigenständiges Vollpreisspiel in die Läden kam.

Valve unterstützte die Community mit kostenlosen Modding-Tools und ermutigte die Spieler auf diese Weise, ihre Fähigkeiten als Hobby-Levelbaster auszuloten. Und was gut für Hobbyisten war, war auch gut für professionelle Entwickler, wie uns Randy Pitchford bestätigt: „Wir waren nur deshalb in der Lage, mit zehn bis 16 Mann bei Gearbox die ganze Arbeit zu leisten, weil Valve derart viel Pflege in ihr Spieleuniversum und den Code inklusive der zugehörigen Tools investierte. Wir hatten auch das Glück, dass einige der Leute, die bereits in der Community aktiv waren, Teil unseres Teams waren. Das hat uns wirklich

geholfen. Hätten wir erst die Spielwelt erfinden, eine Spiele-Engine aus dem Boden stemmen und auch sonst überall bei null beginnen müssen, hätten wir mehrere Jahre und drei- bis viermal so viele Leute benötigt. Auch aus diesem Grund war *Opposing Force* das perfekte erste Spiel für uns.“

Valve war zwar nicht das erste Studio, dass offen mit seiner Community umging, jedoch machte es einige Sachen anders oder besser und nutzte zudem die immer größere Verbreitung privater Internetanschlüsse. Die WADs aus *Doom* sowie die zugehörigen Total Conversions setzten sozusagen den Standard fürs Modding, und Valve hob die Messlatte weiter an. Hinzu kam, dass Valve-Chef Gabe Newell und Kollegen eine andere Sichtweise auf Spiele hatten als die meisten Studios Ende der 90er. „*Half-Life* versuchte zumindest, die Evolution des Genres voranzutreiben“, erklärt Steve. „Vor rund 20 Jahren hätten die Leute noch darüber gelacht, hätte man ihnen gesagt, dass Videospiele irgendwann mal im Smithsonian Museum of Modern Art zu finden sein würden. Unser *Half-Life*-Team erkannte hingegen die Zeichen der Zeit; wir wollten Spiele erschaffen, die mehr als nur Wegwerf-Spielzeuge waren.“

Steve greift in diesem Bezug auch den Verzicht auf Cutscenes auf: „Wir sprachen uns gegen Videos aus. Das machte unsere Arbeit schwieriger und sorgte auch dafür, dass einige tolle Ideen von mir nicht ins Spiel fanden. Doch es war einer unserer Grundpfeiler bei der Entwicklung von *Half-Life*. Wir wollten, dass Spiel und Story eins sind. Die Umsetzung war alles andere als fehlerfrei, aber wir versuchten



» [PC] Die Jump-and-run-Ab-schnitte spielen sich mehr schlecht als recht, kommen in Black Mesa aber zum Glück nur selten zum Einsatz.



» [PC] Die optische Vielfalt der Gegner ist gelungen.



» [PC] Bei solchen Waffen vergisst man schnell, dass man eigentlich nur einen Wissenschaftler spielt.

wirklich, die Grenzen eines noch jungen Mediums zu sprengen. Ich denke, Marc Laidlaw und Gabe Newell verdienen riesige Anerkennung dafür, dass sie mehr Arbeit als nötig investierten und dadurch etwas Großes erreichten.“

Bei einer Sache waren sich alle einig, mit denen wir über *Half-Life* sprachen: In der heutigen Zeit wäre es

nicht mehr möglich, ein Spiel dieser Art zu machen – jedenfalls nicht auf die Art und Weise, wie es damals in den 90ern mit einem großen Publisher (Vivendi) im Rücken geschah. Neuen, potenziell teuren IPs, die vielleicht nicht sofort bei Fokusgruppentests ankommen, würde heute schnell der Geldhahn zugedreht werden. „Die Stimmung bei uns wechselte ständig

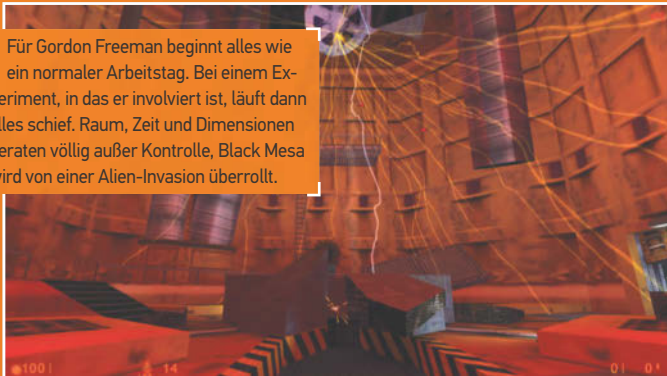
zwischen Begeisterung und Sorge“, gibt Steve lachend zu. „Einige Spielabschnitte funktionierten richtig gut, diese Passagen durchzuspielen war schon früh in der Entwicklung Spaßig. Andere Teile hinkten jedoch deutlich hinterher.“ ▶



10 ENTSCHEIDENDE MOMENTE

Diese Momente bleiben unvergessen.

1 Für Gordon Freeman beginnt alles wie ein normaler Arbeitstag. Bei einem Experiment, in das er involviert ist, läuft dann alles schief. Raum, Zeit und Dimensionen geraten völlig außer Kontrolle, Black Mesa wird von einer Alien-Invasion überrollt.



3 Ihr seid bereits einige Stunden in der Black Mesa unterwegs und habt euch mit eurer Lage mittlerweile abgefunden. Die meisten Aliens stellen euch kaum noch vor Probleme, doch dann taucht plötzlich dieser fette Kerl hier auf und stellt euch auf eine harte Probe.



4 Mehrmals im Spielverlauf verlässt ihr den Untergrundkomplex und dürft die Sonne von New Mexico genießen. Was einerseits befreiend wirkt, macht andererseits Angst. Ihr seid zwar scheinbar aus der Black Mesa entkommen, befindet euch aber mitten im Nirgendwo.



2 Die ersten Male, wenn ihr einen Mann in Anzug seht, denkt ihr euch noch nichts dabei. Doch dann begegnet ihr ihm immer wieder. Wer ist er? Warum folgt er euch? Und warum wird er nicht von Aliens und Soldaten angegriffen?



5 Als ihr im Lambda Complex ankommt, wisst ihr immer noch nicht genau, was um euch herum passiert. In diesem Bereich der Black Mesa erfahrt ihr einiges über die Vergangenheit der Einrichtung. Und: Ihr erhaltet die Gluon-Waffe, die mächtige Energiestrahlen verschießt.



6 Gerade wenn ihr denkt, ihr hättet alles gesehen, wechselt der Schauplatz, und ihr findet euch auf Xen wieder, dem Heimatplaneten der Aliens. Spielerisch wird nun plötzlich Wert auf nervige Hüpfelagen gelegt.



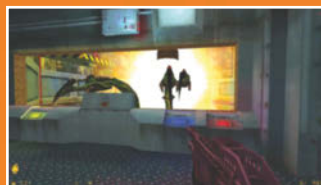
7 Ganz am Ende bekommt ihr es mit einem riesigen Baby-Alien zu tun. Der finale Bossgegner ist ein Fehlgriff der Entwickler, trotzdem zählt auch dieser Moment zu den denkwürdigsten von Half-Life.



8 Die Aliens überrennen Black Mesa, alles scheint verloren. Dann kommen Elite-Soldaten, und ihr denkt, die Rettung sei da! Doch weit gefehlt – alle überlebende Zeugen werden von ihnen erbarmungslos umgebracht. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als euch mit allen möglichen Mitteln zur Wehr zu setzen.



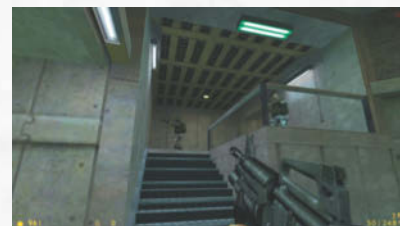
9 Half-Life endet dort, wo es begonnen hat: in einer Tram. Dieses Mal befindet ihr euch allerdings in einer Art Parallelwelt, zudem seid ihr nicht allein. Der mysteriöse G-Man stellt euch vor die Wahl: Geht durch einen Teleporter oder stellt euch einem unmöglichen Kampf.



10 Dieser Tentakel-Bastard hat eine Menge Spielertode zu verantworten. Er ist immun gegen Waffenbeschuss und zerhackt euch umgehend in Stücke, wenn er euch bemerkt. Der Trick ist jedoch einfach: Der Tentakel kann euch nur über Gehör wahrnehmen, ihr müsst also leise sein.



» [PC] Auf Xen erwarten euch ganz neue Umgebungen.



» [PC] Nach ihrer Ankunft musstet ihr hinter jeder Ecke mit Soldaten rechnen.

► Steve fährt fort: „Wir hatten beispielsweise große Probleme mit der KI des Ichthyosaur [ein mutierter Fisch, Anm. d. Red.]. Außerdem sollte es noch weitere große Kämpfe gegen den Gargantua [einen 6-Meter-Koloss, Anm. d. Red.] geben, doch wir bekamen sie nicht ordentlich hin. So etwas war einfach nur frustrierend!“ Neben dem üblichen Gunplay mit Schusswaffen und Granaten wollten die Designer interaktive Elemente einbauen. Das war jedoch eine technische Herausforderung und riskant. „Heutzutage wäre es wirklich schwierig, einen Produzenten von dem zu überzeugen, was wir damals ausprobierten“, schließt er.

Die Entwickler von Half-Life haben im Grunde alles richtig gemacht, ist Randy Pitchford überzeugt: „Half-Life hat eine einzigartige Welt und Story erschaffen, die im Zusammenspiel stimmiger als alles war, was wir bisher kannten. Aus erzählerischer Sicht war es einfach nur genial: Es war im Grunde eine Geschichte wie in Doom, doch hier wurde sie auf völlig neue Art zum Leben erweckt. Es war jetzt nicht so, dass Half-Life Dinge machte, die vorher noch nie versucht wurden. Es machte seine Sache aber verdammt gut, alle Einzelteile passten perfekt zusammen.“ Wie Randy anmerkt, wusste Valve zudem genau, wie sie Prioritäten zu setzen hatten: „Die meiste Sorgfalt bei der Entwicklung floss in die wichtigsten Spielelemente sowie die Bereiche, die den Spielern am meisten auffallen. Diese Art der Priorisierung bei der Qualitätskontrolle war damals noch ungewöhnlich.“

H eutzutage wird viel mehr Wert darauf gelegt, dass jedes Element, mit dem der Spieler in Kontakt kommt, zum maximalen Spielspaß beiträgt. Das allerdings führt dazu, dass er auch

nur mit einer begrenzten Anzahl von Elementen in Kontakt kommt. Oder aber, Publisher nutzen die immer wieder gleichen Spielmechaniken, um uns zum Spielen zu animieren. Doch ob das nun gut oder schlecht ist, auch dieser Punkt ist auf *Half-Life* zurückzuführen. Anstatt einfach nur ein Spiel zu produzieren und aufs Beste zu hoffen, studierte Valve genauestens die potenzielle Zielgruppe, um ihnen etwas zu liefern, das sie mit großer Wahrscheinlichkeit mögen würden. Die internationalen Kritiken sollten ihnen Recht geben: Die Presse zückte fast durchweg Wertungen von 90 oder mehr.

Half-Life war sicherlich nicht perfekt, das sagt auch Randy: „Wenn ihr ganz genau hinschaut, werdet ihr sehen, dass es an einigen Stellen schlampig programmiert war. Aber nur dort, wo es den Spieler nicht kümmern würde.“ Von solchen Details abgesehen, gab es aber auch einen handfesten Bruch im Spieldesign: Der letzte Spielabschnitt konnte nicht mehr an die genialen Levels in der Black-Mesa-Forschungsstation anknüpfen. In ihm solltet ihr die Invasion der Aliens dort bekämpfen, wo sie herkam: auf ihrem Heimatplaneten Xen.

Xens fantastisch-fremdartige Umgebung war weniger gelungen als die realistische auf der Erde. Und auch das Spielgefühl änderte sich. Neben einigen Ballereien gehörten ab sofort auch nervige Sprungabschnitte auf Alien-Trampolinen zum Alltag. Und ausgerechnet der letzte Bosskampf, in dem ihr ein riesiges Baby-Alien unentwegt mit Raketen vollstopfen musstet, enttäuschte. Das im Vergleich schwache Finale wurde *Half-Life* von vielen Spielern allerdings schnell verziehen, zumal es anderen Entwicklern auch zeigte,

EINE REIHE UNGLÜCKLICHER TODE

In Sachen Arbeitsschutz herrscht in Black Mesa noch Nachholbedarf...



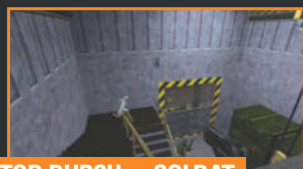
TOD DURCH... DUMMHEIT



TOD DURCH... LASERMINE



TOD DURCH... GESCHÜTZ



TOD DURCH... SOLDAT



TOD DURCH... ZOMBIE

» [PC] Das Fanprojekt *Black Mesa* ist ein tolles Remake des originalen *Half-Life*.



» [PC] Merke: Im Freien ist es nicht sicherer als im Inneren.

» Wir sollten unsere Ziele weiterhin hoch ansetzen, die Grenzen des Machbaren ausloten, bewährte Mechaniken überdenken und über den Tellerrand schauen. «

DARIO CASALI

dass man in den letzten Abschnitten lieber nicht zu viel mit den Kernmechaniken experimentieren sollte.

Auch die Entwickler von *Half-Life 2* zogen daraus ihre Lehren – *Half-Life 2* kam komplett ohne derartige Abschnitte aus, brachte die Gravity Gun ins Spiel und war ein noch größerer qualitativer und kommerzieller Erfolg. Ein Erfolg, der sich eben auf Teil 1 stützte.

„Ich bin immer noch sehr stolz auf unsere Arbeit und auf das Erbe, das wir erschaffen haben“, verrät uns Dario. „Es dient mir als Mahnung, meine Ziele auch weiterhin hoch anzusetzen, die Grenzen des Machbaren auszuloten. Wir müssen bewährte Mechaniken überdenken und stattdessen über den

Tellerrand schauen. Die Auswirkungen von *Half-Life* auf die Spielereislandschaft haben mich darin nur bestätigt.“

Ob jemals ein dritter Teil kommen wird, erscheint nach vielen Jahren des Wartens immer unwahrscheinlicher. Fast ausgeschlossen scheint es, dass dieser potenzielle Nachfolger einen ähnlichen Qualitätssprung machen könnte wie seinerzeit *Half-Life 1* oder *2*. Von wem wir irgendwann ein Spiel mit ähnlicher Wirkung erwarten dürfen? Wir wissen es nicht.

„Ich habe sowohl schöne Erinnerungen daran, die Titel selbst zu spielen, als auch ein paar von ihnen selbst zu entwickeln“, sagt Randy am Ende unseres Gesprächs. „Das Setting und die Ausgangslage waren einfach perfekt für einen First-Person-Shooter geeignet. Da draußen gibt es viel zu viele junge Spieler, die *Half-Life* gar nicht kennen. Und ich fürchte, dass es neue Spiele mit den Standards von morgen benötigt, um sie von dieser Spielwelt überzeugen zu können.“ Ob Valves Erstlingswerk aber heutige Spieler noch so begeistern kann wie früher oder nicht – wir Spielerveteranen wissen: *Half-Life* veränderte die Welt der Egoshooter für immer.



» [PC] Der arme Gordon befindet sich zwischen den Fronten der Aliens und der Soldaten.

MAKING OF GET DEXTER!



Dieses isometrische Grafik-Adventure aus dem französischen Hause Ere Informatique gilt als einer der Höhepunkte der CPC-Ära. Entwickler Remi Herbulot erzählt über seinen trickreichen Klassiker *Get Dexter*.



» [Schneider CPC] Zu Beginn platziert Dexter eine Mine für den ersten Roboter.



» [Schneider CPC] Sucht die Schlüsselkarte und umgeht Roboter und Elektrofelder.

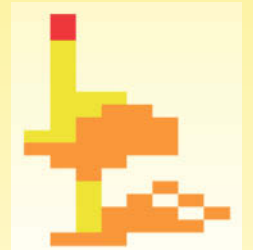


» [Schneider CPC] Bei Wissenschaftlern erhält ihr Teile des nötigen Codes.



GRUNDWISSEN

■ Das isometrische Abenteuer sticht dank freiem Spielablauf und neuartiger Elemente aus der Masse heraus. *Get Dexter* überzeugt mit logisch aufgebauten Puzzles und interaktiver Umgebung. Ihr erlebt eine knackige Plattform-Action gegen fiese Roboter und mit einem treuerhizigen Begleiter. Der bunte CPC-Klassiker setzt auf den 16-Farbmodus des Systems.



» [Schneider CPC] Holografische Kabinen erneuern Dexters Energie.



» [Schneider CPC] Begleiter Scooter (alias Xunk) markiert interessante Objekte.



» [Schneider CPC] Dexter verschiebt Möbel, um an ein Serum zu gelangen.

Der 1981 gegründete Pariser Publisher Ere Informatique zählt zu Frankreichs Vorreitern in der Spielebranche. Die Macher hatten schon immer Sinn für

das Besondere – sei es beim Spielablauf oder bei der Optik. So ist es nicht verwunderlich, dass außergewöhnliche CPC-Klassiker wie *Get Dexter* aus diesem Hause stammen. Der Programmierer Remi Herbulot erzählt, wie es dazu kam. Die Geschichte beginnt 1985: „Ich hatte gerade mein erstes Spiel *Macadam Bumper* fertiggestellt und ging nach Paris, um mich mit verschiedenen Publishern zu treffen.“ Doch erst bei Ere Informatique fand er die gleiche Passion für Spiele, die auch er teilte. Zudem setzten sie freie Mitarbeiter ein, denn er arbeitete gerne zu Hause. „Das war genau das, was ich gesucht hatte. Ich entwickelte vormals auf dem Oric-Computer. Doch die Ere-Jungs gaben mir einen ZX Spectrum und (sobald dieser erschien) auch einen Schneider CPC.“ Dank seiner reichhaltigeren Farbpalette war Remi schnell überzeugt vom neueren und ausgereiften CPC.

Sein erstes Werk für den Schneider bildete die Umsetzung seines Flippers *Macadam Bumper*. Den Anstoß für ein brandneues CPC-Projekt gab jedoch ein Spectrum-Hit. Remi erklärt: „Ich war schwer beeindruckt von

Knight Lore. Ich mochte es sehr, aber wollte etwas anderes daraus machen. Es sollte mehr in Richtung Adventure und Science Fiction gehen.“ Vor allem sollte sein Werk farbenfroher als die Vorlage werden. Seine Inspirationsquellen waren klar: Remi wuchs in den 60er Jahren während des Weltraum-Wettlaufs der Supermächte auf und hing sich Poster von Raketen über sein Bett. Er las viel Sci-Fi-Literatur von Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Paul Anderson und Phillip K. Dick. „Es begann mit der Idee, dass man in einen futuristischen Komplex teleportiert wird, um diesen zu erforschen“, so Remi.

Von Anfang an involviert in das Isometrie-Projekt war der Ere-Grafiker Michel Rho sowie ein Roboter-Held namens Crafton. „Die erste Idee war, dass eine Art Ball um Crafton rotieren sollte. Genauso wie ‚Bit‘ aus dem ‚Tron‘-Film“, erklärt er. Doch auch nach viel Herumprobieren funktionierte die grafische Umsetzung nicht. Der Ball war einfach zu klein und erweckte nie den Eindruck, dass er schwebt. Er bat Michel Rho, eine Art Hundebegleiter zu entwerfen. Das Ergebnis war etwas ganz anderes: nämlich Xunk – ein Kopf auf einem Fuß! „Es war eigenartig und besaß urkomische Laufbewegungen.“ Das Wesen sollte ein sogenanntes „Podocéphale“ sein. Ganz ähnlich klingt das französische Wort „Monocéphale“, was so viel bedeutet wie

„Ein Kopf“. Jedoch ersetzten die Macher den Wortanfang mit „Pod“ (vom lateinischen „pedis“ abgeleitet). Die Wortschöpfung „Podocéphale“ steht quasi für „Ein Kopf auf einem Fuß“. Dieser obskure Begleiter sollte Held Crafton bei seinen Abenteuern helfen, jedoch mit technischen Einschränkungen. „Ich konnte nicht alles mit ihm anstellen. Beispielsweise konnte Xunk nicht ein Objekt in der Umgebung wie ein Hund apportieren“, so Remi.

Das Team Crafton und Xunk war im Gegensatz zu den Entwicklern unzertrennlich. Denn Remi programmierte in seiner alten Heimat Caen weiter, während Michel in den Pariser Ere-Büros die Grafik produzierte. „Obwohl ich 300 Kilometer von Paris entfernt arbeitete, verstand Michel genau, worauf es bei der begrenzten Technik des Schneiders CPC ankam. Schon sein Ladebildschirm zu meinem vormaligen Spiel *Macadam Bumper* hat mich umgehauen. Es gab so viele Farben, obwohl der Spectrum nur zwei Farben auf einer Pixelfläche von 8x8 erlaubte.“ Trotz der geografischen Entfernung waren sie auch bei *Get Dexter* ein eingespieltes Team.

Remi programmierte den Prozessor und den Speicher des CPC am Limit. Denn er wollte unbedingt den 16-Farbmodus nutzen. „Ich codierte von Anfang alles in Maschinensprache. Es gab keinerlei Entwicklerwerkzeug- ▶

» Ich war schwer beeindruckt von *Knight Lore*. Aber ich wollte etwas anderes daraus machen. Es sollte mehr in Richtung Adventure und Science-Fiction gehen. «

REMI HERBULOT



» [Schneider CPC] Mit der letzten Code-Ziffer gelangt Dexter zum Ausgang.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
Ere Informatique
- » **ENTWICKLER:**
Remi Herbulot
und Michel Rho
- » **ERSCHIENEN:** 1986
- » **PLATTFORM:**
Schneider CPC
- » **GENRE:**
Action-Adventure

FRENCH CONNECTION

Noch mehr Beachtenswertes aus Frankreich.



DOOMSDAY BLUES

SYSTEME:
Amstrad CPC, Atari ST, PC
JAHR: 1987

■ In Patrick Dublanchets Action-Adventure versucht ihr, aus dem Knast zu entkommen. Um zu überleben, ist Nahrung notwendig. Zudem solltet ihr etwaige Wachwechsel zur Flucht ausnutzen.



BUBBLE GHOST

SYSTEME: Diverse
JAHR: 1987

■ *Bubble Ghost* ist gleichermaßen frustig wie motivierend. Das Puzzlespiel versetzt euch in die Rolle eines Geists, der eine fragile Seifenblase mittels Pustchen durch bildschirmgroße Labyrinth bugsieren muss. Nichts für Ungeduldige.



GET DEXTER 2

SYSTEME:
Amstrad CPC, Atari ST
JAHR: 1988

■ Der Nachfolger ist in Frankreich als *L'Ange De Cristal* bekannt und prahlt mit größerem Spielfeld und ausgefeilteren Bereichen. Frische Ideen und verbesserte Grafikdetails überzeugen abermals vom bewährten Prinzip.



CAPTAIN BLOOD

SYSTEME: Diverse
JAHR: 1988

■ In diesem Weltraum-Abenteuer besucht ihr zahlreiche Planeten auf der Suche nach euren Klonen. Bei der Schnitzeljagd fliegt ihr durch fraktale Landschaften, befragt Aliens und vernichtet Himmelskörper auf Knopfdruck.



PURPLE SATURN DAY

SYSTEME: Diverse
JAHR: 1989

■ Diese intergalaktische Olympiade wirkt mit seiner Optik schick, dahinter verbergen sich jedoch nur vier Minispiele: Ihr rast um den Saturn, zerstört Bälle, verdrachtet Computergehirne neu und fangt Sterne ein.



» [Schneider CPC] Glas-scherben umgeht ihr mittels verrückbarer Einrichtung.



» [Schneider CPC] Die Perspektive kann beim Hüpfen auch mal täuschen.

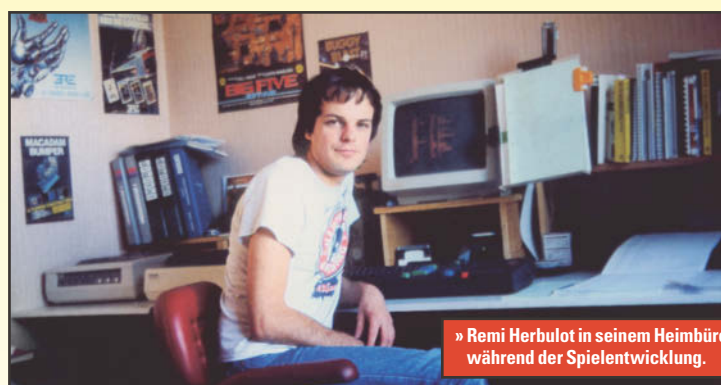


» [Schneider CPC] Ein falscher Schritt auf den roten Platten, und Dexter rutscht weg.

► ge. Die zwei größten Schwierigkeiten waren mangelnder Speicher – es gab nur 46 Kilobyte – und die niedrige CPU-Geschwindigkeit“, erinnert sich Remi. Er musste seine Programmroutinen immer wieder neu schreiben, nur um ein Quäntchen mehr aus dem Gerät herauszuholen und den Spielablauf flüssig zu halten. „Das Ziel war es, die bestmögliche Optik zu erreichen und den Spieler in eine andere Welt zu ziehen. Portierungen für andere Computer waren mir egal. Mein Motto war, Probleme erst dann zu lösen, wenn sie auftraten. Mir war nur wichtig, ein gutes Spiel auf den CPC umzusetzen“, fährt er fort.

Währenddessen maßschneiderte Michel Rho seine Grafiken auf glorreiche 16 Farben. „Michel entwarf nur wenig auf Papier, er nutzte vielmehr ein simples Grafikprogramm für alle Angelegenheiten. Die Software war plump, er konnte mit der Pixeloptik aber gut arbeiten“, führt Remi weiter aus. So entstanden Räume, Roboter und andere Charaktere. Die Raumwände bestehen aus sich wiederholenden Einzelteilen, um Speicherplatz zu sparen. Das Spieldesign wird vor allem durch interaktive Elemente bestimmt. So gibt es einen Roboter, auf den man springt, um ihn als Transportmittel zu nutzen. Sogar der Punk aus dem Ladebildschirm von *Macadam Bumper* hatte einen Auftritt als Gegner. Genau dieser Rockabilly-Typ mit dem übertriebenen Haarschnitt war inspiriert von der damaligen Pariser Straßenszene und auch ein Gruß an den französischen Comic-Zeichner Frank Margerin.

Remi arbeitete mit analogen wie digitalen Mitteln: „Ich nutzte eine Karte auf Papier



» Remi Herbulot in seinem Heimbüro während der Spielentwicklung.

und testete damit viel herum. Damit kontrollierte ich alle Positionen von Gegnern und Objekten. Das Wichtigste dabei war, dass der Spieler niemals irgendwo hängen bleiben kann.“ Nicht einfach, denn es gab fünf Startpunkte und zahlreiche mögliche Verzweigungen. Dennoch tat Remi alles, damit man nie in einer Sackgasse landet.

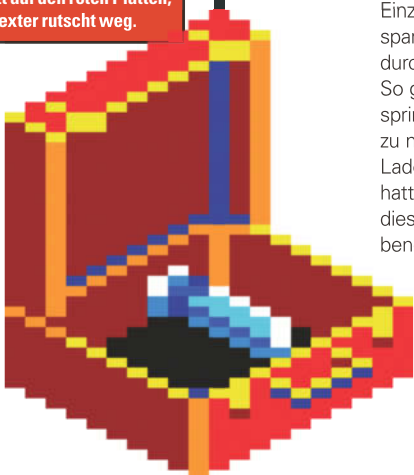
Während der Arbeit setzte Remi den Fokus auf objektbasierten Spielablauf. Der Spieler sollte ermutigt

werden, die Räume zu erforschen und Dinge zu entdecken. „Roboter agieren dabei als Antikörper, denn sie versuchen, den Spieler (den Eindringling) zu neutralisieren. Schließlich gehört er nicht hierher. Mit den richtigen Objekten jedoch konnte jeder Gegner ausgeschaltet werden, der Spieler musste diese nur finden. Die Erkundung sollte den Großteil des Spielspaßes ausmachen“, sagt Remi zur Spielphilosophie.

Interaktion lautet das Motto des gesamten Spiels: Der Spieler löst Boden-Schalter aus, öffnet verschlossene Türen und schiebt das Level-

inventar wie Stühle und Möbel in die richtige Lage, um ans Ziel zu gelangen. „Das System benötigte nur wenig Speicher und CPU-Zeit. Als Erstes erdachte ich Bodenplatten, die beim Auslösen Durchgänge öffnen sollten. Begleiter Xunk half dabei, welche die korrekten Schalterflächen sind. Bei diesen Rätseln nutzte ich oftmals dieselben Grafiken wegen des knappen Speichers.“ Zusätzlich fanden auch elektrifizierte Zonen und rutschige Untergründe Einzug.

Da die neuen Spielelemente und Mechaniken den Schwierigkeitsgrad immer weiter steigerten, baute Remi auch energiespendende Kammern zur Regeneration der eigenen Energie ein. „Es sollte schwer sein, aber nicht zu schwer! Damals mochten Spieler noch knackigere Spiele und zeichneten Karten auch selbst auf Papier, was hier einen festen Teil des Spielspaßes bildete.“ Die Spielbalance war entscheidend, denn in *Get Dexter* gab es keine Speichermöglichkeit. Schließlich waren die dazu nötige Floppy-Laufwerke für den CPC noch nicht sehr verbreitet. Ergo musste sich der



Spieler die Lage der lebensrettenden Energiespender genau merken. Nur so konnte man sich Stück für Stück durch das Adventure arbeiten.

Nach Fertigstellung produzierte das Entwickler-Duo sogar eine kleine Comic-Geschichte rund um ihre Bitmap-Helden Crafton und Xunk. „Ich schrieb die Grundgeschichte, Michel Rho setzte diese dann grafisch um. Ich fand das witzig“, so Remi.

Das Spiel erschien in Frankreich zunächst mit dem naheliegenden Titel *Crafton & Xunk* und war unter Kritikern und Spielern ein voller Erfolg. Remi war begeistert: „Man braucht etwas Zeit, um das zu verarbeiten. Schließlich arbeitet man Tag und Nacht daran und geht nie raus. Dann zeigt man es den Leuten und jeder will plötzlich mitreden. Es ist, als ob man aus einer Höhle kriecht.“ Remi war ebenso hocherfreut über den Erfolg außerhalb seiner Heimat. Für weitere Märkte wurden sein Werk und seine Helden jedoch umbenannt. Aus *Crafton* machte man „Dexter“, aus *Xunk* wurde „Scooter“. Entsprechend nannte sich das Spiel *Get Dexter*. „Der englische Vertrieb hielt *Crafton & Xunk* für keinen guten Namen, da es nicht gut klang. Das gefiel mir nicht, aber ich vertraute ihnen.“ Dennoch war Remi über seinen Chart-Erfolg vor allem in England überglücklich: „Denn damals waren alle Spiele englische Produktionen und ich bewunderte jeden Entwickler von dort.“

Trotz des Erfolges folgten von *Get Dexter* nur zwei Portierungen. Ganz im Gegensatz zum Atari ST sah sich Remi beim MSX2 allerlei Problemen gegenüber. „Die Umsetzung



» [Schneider CPC] Der grün behaarte Punk kehrt wieder zurück.



» [MSX2] Auf MSX2 wirkt die Perspektive steiler.



» [Atari ST] Die ST-Umsetzung profitiert von höherer Auflösung.

» Der englische Vertrieb hielt *Crafton & Xunk* für keinen guten Namen, da es nicht gut klang. Das gefiel mir nicht, aber ich vertraute ihnen. «

REMI HERBULOT

auf den ST war nicht schwer dank mehr Speicher, Geschwindigkeit und Programmier-Tools. Das einzig Neue war der Prozessor. Beim MSX2 gestaltete es sich schwieriger wegen verbogter Werkzeuge und meinem Arbeitsgerät aus einer Vorproduktion.“

Fragt man Remi, was man an seinem Klassiker noch hätte verbessern können, entgegnet er, dass er an all seinen Werken gerne Feinschliff betrieben hätte. Dennoch bleibt *Get Dexter* für ihn eine Herzensangelegenheit. „Um die Wahrheit zu sagen: Ich spielte keines meines selbstentwi-

ckelten Spiele nach deren Erscheinen, denn es ist ein Albtraum! Man erkennt plötzlich all die Fehler und Dinge, die man vorher ausbessern hätte können. Heutzutage ist das kein Problem mehr dank Updates.“ Ein gewagter, aber nachvollziehbarer Schritt. Dennoch schade, denn *Get Dexter* ist mit seinen Logikpuzzles auch heutzutage noch ein Spielchen wert. CPC-Besitzer und Sammler kommen an dem Abenteuer deshalb kaum vorbei.



An dieser Stelle vielen Dank an Remi Herbulot für seine Anekdoten.

IM GESPRÄCH MIT REMI HERBULOT

Remi erklärt, wie er seinen Klassiker wieder auffrischen will.

RG: Wie kam es zur Entscheidung, eine Neuauflage von *Get Dexter* zu entwickeln?

RH: Es war gar nicht meine Eingebung, sondern die von Programmierer Eric Nicolas. Er spielte mein Werk bereits in seiner Jugend in den 80er Jahren. Als er mich kontaktierte, um die Umsetzung zu besprechen, war ich sofort begeistert von der Idee.

RG: Welche neuen Elemente wird es im Update geben?

RH: Es handelt sich um eine originalgetreue Reproduktion des Spiels von 1986. Gleichzeitig ist auch eine Version mit verbesserter Optik und kleineren Verbesserungen enthalten. Allen voran die automatische Speicherefunktion. Daneben gibt es nun eine einblendbare Karte

und Räume, die als Tutorial dienen.

RG: Wie gestaltete sich diesmal die Entwicklung?

RH: In der Neufassung ist die Kartenvorlage nicht mehr von Hand gezeichnet, sondern digital. Außerdem sind einige Türen neu platziert worden.

RG: Auf welchen Plattformen kommt die

Neuauflage und wann?

RH: Das Spiel soll für iOS, Android und PC erscheinen. Hoffentlich noch im Frühjahr 2016.



» Neben Spielen entwickelt Remi Herbulot aktuell auch Webseiten.

MEILENSTEINE

GET DEXTER

SYSTEM: Schneider CPC, Atari ST, MSX2

JAHR: 1986

GET DEXTER 2 (IM BILD)

SYSTEM: Schneider CPC

JAHR: 1988

PURPLE SATURN DAY

SYSTEM: Diverse

JAHR: 1989

MANCHESTER

... bleibt auch nach dem **Ocean**-Aus die Entwicklungshochburg im Norden mit vielen Neugründungen und Pleiten. Beispielhaft sei **Rockpool Games** genannt, die Apps für Sega und T-Mobile und *Worms*-Spiele für THQ machen, 2007 von Eidos geschluckt und 2009 geschlossen werden. Der jüngste Game-Zuzug ist **Codemasters**, die gut 100 Mitarbeiter in drei Stockwerke einer alten Pudding-Bäckerei einmieten: „Diese Umgebung passt zum einzigartigen Charakter unserer Firma“, meint Codemasters-Manager Nick Craig: „Von hier aus starten wir erfolgreiche Rennspiele und übertragen sie auf Mobilgeräte.“

LIVERPOOL

Mit Sony-Geld wächst **Psynosis**; rundherum gründen Kreative und Manager, die SCEE Liverpool verlassen, unabhängige Entwicklungsfirmen. Software-Chef John White arbeitet ein paar Blöcke weiter an *Demolition Derby*- und *Formel 1*-Updates: Sein **Studio 33** wird 2003 übernommen und als EA Northwest nach Warwick verlegt, 2006 dichtgemacht. Diverse *Wipeout*-Veteranen spalten sich 1998 als **Curly Monsters** ab, schaffen mit *Quantum Redshift* aber nur ein (Xbox-)Spiel, bevor sie zu **Firesprite** werden (*The Playroom* für PS4). Psynosis siecht ab 2000 dahin, hat seine Satelliten in Manchester und Leeds längst verkauft oder geschlossen. Als letzter geht *Wipeout*-Produzent Clemens Wangerin; zusammen mit Martin „DID“ Kenwright gründet der Deutsche die Technik-Firma **Starship**. Sony hält nur noch die Second-Party-Liason **Sony Xdev**, die bei *LBP* und *Heavy Rain* mithilft, während Activision Liverpool 2011 verlässt: Ehemalige **Bizarre Creations**-Angestellte gründen App-Studios wie **Lucid Games** (*Geometry Wars 3*), **Hogrocket** und **Playrise Digital**.

DERBY

Hier entstehen Lara-Spiele am laufenden Band, bis Eidos *Tomb Raider* den US-Kollegen Crystal Dynamics übergibt und die **Core**-Reste 2006 an Mitbewerber Rebellion verschachert; der lässt das traditionsreiche Studio sterben.

BIRMINGHAM

Mit der Firma **US Gold**, die das Millennium nicht mehr erlebt, gehen Töchter wie **Attention to Detail** unter, die nach *Rollcage*- und *Lego*-Rennspielen ihre Software-Garage 2003 schließen. Auch **Rage** geht zu dieser Zeit die Luft aus. Aus den Resten entstehen die **Swordfish Studios**, die erst zu Vivendi, ab 2005 Codemasters gehören. Nach Rückzug der Letzteren (2010) finden sich die Entwickler im Dienst einer deutschen Firma wieder – doch auch **Crytek UK** wird kein Erfolg.

LEAMINGTON SPA

Im Kurort gedeiht **Codemasters** über die 90er Jahre (siehe Kasten) und erweckt zahlreiche Start-ups – darunter **Bigbig**, die den PSP-Racer *Pursuit Force* entwickeln und 2007 ein SCEE-Studio werden. Auch das Handheld-Studio Fullfat sitzt in Leamington (heute allerdings in Warwick) sowie das HQ der *Guitar Hero*-Musiker **FreeStyleGames**, 2000 gegründet und eine Tochter von Activision.

OXFORD

Als letzte Rettung für Ataris Jaguar-Konsole produziert **Rebellion** den *Doom*-Clone *Alien vs. Predator* und 1999 ein gleichnamiges PC-Spiel. Obwohl Rebellion spielerisch und technisch allerbestenfalls Durchschnitt produziert, floriert das Studio der Brüder Jason und Chris Kingsley: Rebellion übernimmt die Comic-Marke 2000AD (*Judge Dredd*, *Rogue Trooper*), 2006 die Studios Elixir und Core sowie weitere englische Medien- und Entertainment-Firmen und ist mit *Sniper Elite*-Spielen bis heute halbwegs erfolgreich.

GUILDFORD

Nach der Übernahme von **Bullfrog** durch EA gründet Peter Molyneux eine zweite Firma in der mittelalterlichen Stadt, verspielt die **Lionhead**-Reputation jedoch mit seinem verspäteten, nur befriedigenden Götterspiel *Black & White*. EA kauft in Guildford auch **Criterion** und damit starke 3D-Technik und wilde *Burnout*-Fahrten; später baut **Codemasters** hier ein Racing-Labor auf. Ex-Lionhead-Kreative gründen 2006 **Media Molecule**, die Erfinder des Kreativ-Hits *Little Big Planet*.

BRIGHTON

Die Casual-Games-Firma Kuju wird 1998 von Eidos-Veteranen nahe Guildford gegründet und unterhält neben dem London-Studio Headstrong (*LotR: Aragorn's Quest*, *Battalion Wars*) die Abteilung Zoë Mode, die in Brighton an *EyeToy*-, *Kinect*- und *Zumba*-Titeln schwitzt. Auf unkomplizierten Familienspaß spezialisiert sich auch **Relentless** (*Buzz!*, *DJ: Decks*), auf Rennspiele ein Studio von **Climax**, das seit 2006 **Disney** gehört.

LONDON

Die Hauptstadt ist zwischen 1990 und 2005 Wiege und Grab für über 100 Game-Unternehmen. Alle großen Medien- und Spielefirmen haben hier Büros, allein Sony unterhält mehrere PlayStation-Teams in verschiedenen Stadtteilen. Neben den Firmmentöchtern mit gut gefüllten Kriegskassen haben es Indies in der teuren City schwer: 8-Bit-Veteran Raffaele **Cybernoid** Cecco etwa muss sein Studio **King of the Jungle** nach zwei einwandfreien Action-Titeln 2000 an die skandinavische USD-Gruppe verkaufen. Ein paar Meilen südwestlich gehen die Flugzeug-Experten **Digital Integration** im neuen Jahrtausend in französischen Besitz (und bald unter).

CAMBRIDGE

Hier sitzen einige der erfahrensten Sony-Coder. **SCEE Cambridge** entsteht, als der *James-Pond*-Macher **Millennium** in zwei Teile zerbricht: Das akademische R&D-Studio bleibt eigenständig und züchtet als **Cyberlife** die virtuellen *Wusel-Creatures*; die Spieleabteilung wird 1997 zum internen PlayStation-Studio und liefert gute *Medieval*-Action-Abenteuer.

WARRINGTON

Zwischen Manchester und Liverpool realisieren Ex-Rage-Leute das Rennspiel **Juiced**. **Juiced Games** verwandelt sich ins „Digital Studio UK“ von **THQ** und geht zusammen mit der US-Firma unter. **Spiral House** wird 1998 in Warrington gegründet, zieht aber im 21. Jahrhundert nach Liverpool, wo es Rennspielen wie *Blur* und *MotorStorm* zuarbeitet.

NEWCASTLE

... ist eine der vielen Städte, die **Rage** mit kurzzeitigem Investment und Anwesenheit beehrt; nach dem Konkurs entstehen daraus die Boxspiel- und *Prey*-Macher **Venom Games**. Mit *Destruction Derby* und ab Ende der 90er Jahre *Driver* bleiben Martin und Gareth Edmondson das erfolgreichste Studio der Gegend – als **Ubisoft Reflections**.

RUNCORN

Neben Rowan (Militär-Sims für Spectrum HoloByte, Virgin und Empire) starten im Westen der „Liverpool City Region“ die 3D-Experten **Digital Image Design** Jets und SF-Flieger. Nachdem DID als Ocean-Anhängsel in französischen Besitz wandert (Infogrames holt DID-Veteranen nach Manchester und verschachert den Rest für 5,5 Millionen Pfund an Rage), baut Gründer Martin Kenwright mit Ex-Psygnosis-Chef Hetherington ein Racing-Studio auf: Exklusiv für PlayStation produziert **Evolution** neun *WRC*- und *MotorStorm*-Titel, wird 2007 zusammen mit der Tochter **Bigbig** ein Teil von Sony – und 2016 geschlossen.

SHEFFIELD

„North of Nowhere“ residiert die heißeste Grafikfirma der 90er Jahre, **Designers Republic**, deren futuristisches Logo-Design durch *Wipeout* zig Millionen Spielern bekannt wird. In und um Sheffield vollzieht sich das Auf und Ab des Ian Stewart, der Gremlin vom Shop-Hinterzimmer zum internationalen Publisher aufbaut, wachsen und schrumpfen sieht, 1996 zwar das Studio DMA schluckt, nicht jedoch dessen jüngstes Spiel *GTA*, und der nach jedem Game-over sofort wieder aufsteht. Im 21. Jahrhundert tummeln sich ungezählte Studios und Solisten in der „Stahlstadt“, nach der ein paar Studenten ihr Start-up benennen: Mit Sony-Hilfe basteln die **Steel Minions** das PS4-Puzzle *piecetail* – und wandern von der Uni in die örtliche **Sumo**-Niederlassung ab.

NOTTINGHAM

Vor der Fertigstellung der N64-Ballerei *Perfect Dark* kündigen Rare-Entwickler und bauen in Nottingham die FPS-Firma **Free Radical Design** auf. Als nach *Time Splitters* für Eidos, *Second Sight* und *Haze* das Pulver verschossen ist, holt der Konkursverwalter deutsche Investoren: Crytek sponsert das „Gamecity“-Festival der örtlichen Uni und lässt in Nottingham Multiplayer-Technik für *Crysis 2* und Teil 3 entwickeln. Als **Crytek UK** nach fünf Jahren schließt, formieren die britischen Techniker die **Dambuster Studios**. Deren Open-World-Shooter *Homefront: The Revolution* wird dieser Tage für Deepsilver fertig.



» Rest in peace, Fergus McGovern: Der Probe-Gründer starb im Frühjahr 2016.



Von Winnie Forster

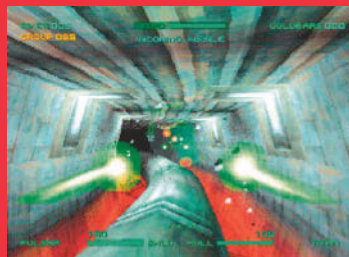
MADE IN UK

Teil 4: Die Jahrtausend-Wende

Lara, *Wipeout* und Gangster-Epen in 3D – die erste PlayStation bekommt viel englische Software, die Millionen Spieler fesselt. Es ist das letzte Hoch britischer Gamedesign-Kunst: Nach 2000 verliert das Königreich seine führende Position in der europäischen Software-Landschaft, nicht zuletzt gegen starke Code-Konkurrenz vom Kontinent aus Skandinavien, Osteuropa und Deutschland. Der letzte „Made in UK“-Teil führt uns zurück in die späten 90er und frühen 2000er Jahre.



» Probe produziert für Acclaim Film- und Comic-Umsetzungen wie am Fließband (oben *Alien Trilogy*) und dann und wann auch ein Original wie *Forsaken* (unten).



mit dem „Liverpool-Rave“ und Sonys erfolgreichem PlayStation-Start in Europa endete im vorigen Retro Gamer Teil 3 des UK-Reports. Vielen, wenn auch nicht allen Spieldesign-Königern der 8- und 16-Bit-Zeit gelingt der Umstieg von Amiga, Mega Drive und SNES auf die neuen CD-ROM-Plattformen. In der zweiten Hälfte der 90er Jahre läuft die englische Industrie noch einmal zur Höchstform auf und beschert der Welt ein paar unvergängliche Meisterwerke.

Dabei haben sich die Machtverhältnisse bereits verschoben.

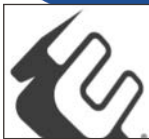
Der Markt ist nicht mehr klein und „hardcore“, sondern global und zunehmend Mainstream. International agierende Groß-Publisher und Games-Konzerne hat England kaum noch, die meisten Software-Firmen verdienen ihr PlayStation- und Game-Boy-Geld als reine Entwicklungshäuser für amerikanische, französische und japanische Majors. Die prominenteste Ausnahme, Virgin Interactive Entertainment, zerbröckelt Ende der 90er und landet in französischem Besitz, während die Eidos immerhin bis 2009 unabhängig und britisch bleibt (siehe Kasten). Noch schneller als die dicken Verlage unterwerfen sich kleine Development-Teams internationalen Geld- und Auftraggebern ▶



» Die Millionen der japanischen Mutter investiert Psygnosis alias SCEE Liverpool in 3D-SF wie *Rollcage* (links) und *Colony Wars* (rechts).



» Das schottische DMA-Team tut sich schwer beim Umstieg von Amiga auf Konsole. Ihr später alle Erfolge brechendes *GTA* will anfangs, in 2D, kaum jemand.



CODEMASTERS

8-Bit-Kinder: Codemasters, 1986 von David und Richard Darling gegründet, springt mit *BMX Simulator* sofort in die Soft-Charts; weitere Sport- und Renntitel folgen, und alle enden sie mit „Simulator“: *Jet Ski*, *ATV*, *Motocross*, *Power Boat*, *Pinball* und *Pub Trivia Simulator*. Während sich Papa um die Geschäftsführung kümmert, programmieren die Zwillinge und locken Gleichgesinnte wie Philip und Andrew Oliver an, die ihre ersten *Dizzy-Adventures* ebenfalls im Kinderzimmer schreiben. Ab 1990 experimentieren die Darlings mit optischen

Medien, bringen Game-Compilations auf Audio-CD und piffiges Zubehör wie den *Game Genie*-Adapter.

Codemasters steigt früh in den Konsolenmarkt ein und produziert die Module ohne Lizenz. Die Familie gewinnt den resultierenden Rechtsstreit mit Nintendo, setzt sich auch gegen Sega durch und gibt 1992 auf allen Konsolen Gas. In Module wie *Pete Sampras Tennis* und *Micro Machines 2* integriert Codemasters zusätzliche Joypad-Buchsen – serienmäßig für Vier, ohne „Multitap“-Adapter! Mit *Colin McRae Rally* und *TOCA Touring Cars* mausert sich Codemasters zum angesehenen PS-Studio, öffnet europaweit Büros, schluckt die Reste von Sensible Software und Sierras Yosemite-Studio.

Im 21. Jahrhundert lässt Codemasters Grafiker in Malaysia schuften, beschäftigt Entwickler in Guildford unter Criterion-Mann Adrian Bolton, übernimmt die Reste von Sega Racing und Rage. Die wachsende Belegschaft bekommt mit Ex-SCEE-Boss Chris Deering 2005 einen prominenten Vorstand, der die Kapital-Profis Balderton und Goldman Sachs an Bord holt. 2008 erhalten die Darling-Brüder den königlichen OBE-Orden und verkaufen dann ihr Lebenswerk: Der letzte britische Indie geht an den Medienkonzern Reliance nach Indien.



» Nach 16-Bit-*Micro Machines* rendert Codemasters ausgewachsene 32-Bit-Boliden in 3D: *TOCA 2*, 1998

► – oder werden von ihren Gründern an Sony, Nintendo, Sega, Microsoft oder andere Third-Party-Riesen verkauft: EA, Take 2 und Activision, Titus, Ubisoft und Infogrames/Atari schnappen sich in der zweiten Hälfte der 90er Jahre britisches Know-how und R&D-Ressourcen.

Schuld am reihenweisen Verschwinden unabhängiger Teams sind unter anderem die stark gestiegenen Entwicklungskosten: Nach dem Durchbruch der CD-ROM braucht man Render-Netzwerke, Bluescreen- und Motion-Capture-Studios, Schauspieler, Profisprecher und Symphonie-erfahrene Soundtrack-Komponisten, um konkurrenzfähige Games zu produzieren – und

dann international bekannte Markennamen, um das fertige Spiel sichtbar zu machen. Mit der PlayStation 2 wird ab 2000 der Aufbau virtueller Welten noch teurer, mit Engines und Middleware (anpassbaren 3D-, K.I.- und Physik-Routinen) entsteht ein neuer Geschäftszweig, an dem englische Studios sowohl als Kunden wie auch als Anbieter partizipieren.

Sexy Polygone, Pixel mit Appeal

Eines der letzten rein britischen Software-Gewächse, die die Welt bezaubern, ist abenteuerlustig, aristokratisch und weiblich – Lara Croft. Vom Kult-Comic „Tank Girl“ der Landsleute Jamie Hewlett und

Alan Martin inspiriert, rendert das Core-Team eine Heldin in Shirts und ärmellosem Top, verrutscht bei den 3D-Koordinaten der Oberweite und beschließt, den großen Busen so zu lassen – passt schon! Und wie: Als eines der ersten Hüpf- und Ballerspiele in „echter“ 3D-Kulisse ist Laras Debüt *Tomb Raider* auf PlayStation, Sega Saturn und PC ein schlaues Produkt, das den Zeitgeist voll trifft. Es verbindet Hüpf- und Sammel-Mechanik mit dem Zauber frei begehbaren Welten und einer starken Prise Indiana Jones. Core und die Mutterfirma Eidos schlachten *Tomb Raider* gnadenlos aus, mit Comics, Kinofilm, einem paneuropäischen Lara-Magazin („Dem



Mythos auf der Spur“) und der jährlichen Kür eines offiziellen Body-Doubles. Das menschliche Model soll Lara auf echten Events und in der Mainstream-Presse vertreten.

Laras Geburt 1996 läutet fünf große UK-Spieljahrgänge ein und zeigt in etwa, wohin die PlayStation-Reise geht: Action, Ballerei und sportliche Akrobatik werden englische Firmen für die Sony-Konsole liefern. Gremlin startet die *Actua*-Serie (die nicht mit EA Sports mithält), Psygnosis und Bizarre Creation bringen die erste *Formel-1-Simulation* auf die Strecke, Probe und Acclaim setzen *Alien*- und *Die Hard* zu brauchbaren Egoshootern um. In England entsteht ein *VR Pac-Man*-Automat für Namco, und 30 km nördlich von Liverpool lässt Sega *Sonic 3D Blast* von einem bis dato völlig unbekannten Entwicklungsteam rendern – Traveller's Tale, heute ein Großstudio im Besitz des US-Majors Warner.

Der 3D-Boom lässt auch den alten englischen Traum von Major Tom, der schwerelosen Reise zu den Sternen und dem perfekten *Elite*-Update, wieder aufleben: In Manchester stellt Erin Roberts sein *Privateer 2: The Darkening* fertig, die Amiga-Veteranen Michael Powell und Glyn Williams (alias Particle System) fliegen mit *I-War* in den 3D-Weltraum und Psygnosis mit drei *Colony Wars*-Spielen. 2000 erscheint *Starlancer* für Windows und auf Sega-Dreamcast, eine Microsoft-gesponserte Produktion der Roberts-Brüdern Erin und Chris. All diese SF-Trips sind technisch ambitioniert und spielerisch gut gelungen, doch wie wir wissen, erreicht keiner das gesteckte Ziel – zehn, zwanzig Jahre später schrauben Roberts, Braben und Co. noch immer am ultimativen Space-Epos, sammeln und verprassen dafür über 100 Millionen Crowdfunding-Dollar (*Star Citizen*, Release unbekannt).

Tradition und Moderne

Während die Software 3D Studio zum wichtigsten Spieldesign-Werkzeug wird, kümmern sich ein paar wenige Veteranen um traditionelle Bitmap-Animation, handgepixelte Kulissen und Helden ohne Vektorkanten. An US-Adventures à la Lucasfilm und Sierra knüpft 8-Bit-

» Nach dem Ende der Starfox-Partnerschaft mit Nintendo erfindet Argonaut knuffige Helden wie *Croc* und *Buck Bumble*.



» UK-Veteran Charles Cecil bleibt dem klassisch „handgemalten“ Adventure treu: *Baphomets Fluch*, 1997.



» Der erste Virtual-Reality-Popstar: Mit der aristokratischen Abenteuerin Lara machen Core und Eidos dem Videospiel schöne Beine und ... äh ... Augen.

Pionier Charles Cecil an. Dessen Studio Revolution erschafft mit *Broken Sword (Baphomets Fluch)* eine Reihe schlauer und jugendfreundlicher Point-and-Click-Abenteuer, historisierende Verschwörungskrimis, wie sie ein paar Jahre später durch den Dan-Brown-Roman *Sakrileg* beliebt und kinotauglich werden.

Eine zweite Schmiede für 2D-Adventures samt modernem Storytelling bilden Angela Sutherland und Gregg Barnett (berühmt für *Way of the Exploding Fist*): Perfect Entertainment macht aus den Fantasy-Romanen von Terry Pratchett ulkige PC- und PlayStation-Abenteuer. Das dritte und letzte, *Discworld Noir* von 1999, kombiniert die 2D-Engine mit vorab-berechneten Protagonisten und 3D-Hintergründen. Nur der Held, Scheibenwelts einziger Privatdetektiv Lewton, bewegt sich echtzeitberechnet.

Damals noch bekannter als die Landsleute Terry Pratchett oder J.K. Rowling, die um die Jahrtausendwende mit *Harry Potter* zur berühmtesten Schriftstellerin wird, ist Douglas Adams, Autor der Science-Fiction-Satire *Per Anhalter durch die Galaxis*. Nachdem er seinen Humor bereits in den 80er Jahren zwei Textadventures der US-Firma Infocom lieh, gründet Adams das eigene Multimedia-Unternehmen Digital Village und engagiert fürs Mac- und PC-Spiel *Starship Titanic* die Monty-Python-Spaßvögel John Cleese und Terry Jones. Das Adventure erscheint auf drei CDs, verspätet sich aber in Deutschland bis kurz vor die Jahrtausendwende. Dort wird dieses seltene Treffen britischer Komik-Granden ignoriert. Zu Unrecht, denn *Starship Titanic* ist viel interessanter und progressiver als etwa das 3D-Update zu *Simon the Sorcerer*, mit dem die Fantasy-Routiniers Michael und Simon Woodroffe 2002 ihren guten Ruf verspielen.

Die meisten Originaltitel spuckt zu dieser Zeit Psygnosis aus. Die Firma ist zwar eine hundertprozentige Tochter von Sony Computer Entertainment Europe, bedient unter Führung ihres gutvernetzten Gründers Ian Hetherington aber auch konkurrierende Plattformen wie PC und Sega-Konsolen; Letzteres dürfen nur die Wenigsten wissen. Weltweit



RAGE

Neben Psygnosis wächst im 90er-Jahre-Liverpool ein zweites Software-Kraftwerk – Rage, die 1993 mit *Striker* auf internationalem Rasen antritt. Für alle Märkte, Computer und Konsolen wird *Striker* umgesetzt, von Amiga und ST über Mega Drive und Game Boy bis zu CDi und 3DO. Der Rest der Rage-Geschichte verläuft kurz und stürmisch und ist vor allem auf die rasante Eröffnung externer Entwicklungsstudios gebaut: Rage startet ein Spielabor unter BBC-B- und Amiga-Veteran Peter Johnson, kauft DID, das zu Rage Warrington wird und Wayward Design, die Firma von Dominic Zynaps Robinson. Es entstehen Rage-Studios in Birmingham und Sheffield, *Lemmings*-Produzenten David Jones wird für den Aufbau von Rage Schottland angeheuert.

Bald hat die Rage-Gruppe mehr Studios als Spiele: EA veröffentlicht ihren SF-Shooter *Darklight Conflict*, doch sonst will kaum ein Publisher ihre Spiele haben. Also vermarktet Rage sie selbst. Weil aber weder *Incoming*, noch *Expendable* oder der PS2-Starttitel *Wild Wild Racing* Bestseller werden, kürzt Rage bei der Belegschaft und ruft 2002 den Konkursverwalter, der weitere hundert Mitarbeiter entlässt und alle externen Studios schließt. Nach neun Jahren Wachstum löst sich

Rage innerhalb weniger Monate auf. Aus Rage Birmingham werden die Swordfish Studios (die 2005 bei Vivendi, 2008 bei Codemasters landen), aus Rage Warrington entsteht Juice Games (ab 2006 THQ Digital Studios UK), die Sheffield-Belegschaft gründet das kurzlebige Studio Yeti. Rage Newcastle, die mit der Filmumsetzung *Rocky* das letzte Rage-Spiel liefern, halten als Venom noch ein paar Jahre durch und versetzen sich 2008 mit dem Xbox-exklusiven *Don King Presents Prizefighter* den endgültigen Knockout.



» Mit *Wild Wild Racing* gelingt Rage ein DVD-Frühstart - das erste englische PlayStation2-Spiel!



lässt Hetherington nun entwickeln, unterhält ein Studio in Paris (das *O.D.T.* und eine *Stadt der verlorenen Kinder*-Umsetzung produziert) und beschäftigt deutschsprachige Köpfe wie Erwin Kloibhofer (*Lomax in Lemmingland*), Hartwig Niedergassel und Teut Weidemann (*Panzer Elite*, 1999). Das stärkste Engagement widmet Psygnosis natürlich der PlayStation und veröffentlicht bis 2000 rund 50 PS1-Originale sowie ein paar prominente Umsetzungen, darunter den Capcom-Automaten *Vampire*. Dann setzt Sony in Liverpool den Rotstift an und den umtriebigen Hetherington an die Luft. Viele Projekte bleiben unveröffentlicht liegen, darunter eine Gamepad-Fassung von

Age of Empires. Ab der Jahrtausendwende nehmen Spieler Abschied von der Psygnosis-Eule – Sony stützt die selbstbewusste Tochter Stück für Stück zurück und lässt sie nur noch Rennspiele und zuletzt *Wipeout*-Updates produzieren

Britisches Blech und Games-Gold

Das Kfz-Know-how englischer Entwickler bleibt international angesehen und gefragt, was zu einem inflationären Ausstoß von 3D-Rennspielen, vor allem auf PlayStation, führt, die allesamt brauchbar, aber nicht revolutionär sind: *Lotus-Mann* Shaun Southern verabschiedet sich mit *International Rally Championship*,

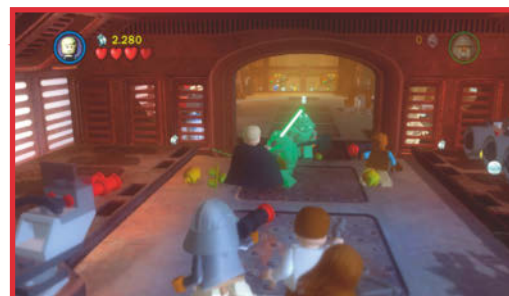
Sonys Team Soho rendert die *Porsche Challenge*, das Pitbull Syndicate liefert *Test Drive 5* schlüsselfertig an Accolade, Eutechnyx simuliert *Total Drivin'* und *Le Mans* für Ocean/Infogrames, Gremlin lässt *Buggy* auf die Buckelpiste. Während diese Auftragsarbeiten und ihre Macher auf der Strecke bleiben, behauptet sich Codemasters mit *TOCA* und *Colin McRae Rally* gegen US- und japanische Rennspielhersteller und erreicht das 21. Jahrhundert als englischer Champion im internationalen Racing-Zirkus.

Dass britische IT-Ingenieure Autos ebenso gut zerstören wie konstruieren können, beweisen *Carmageddon*, *Demolition Racer* und *Burn* ►

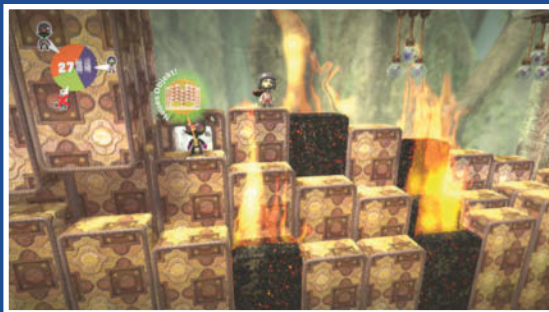


» Zombies aus Cambridge sorgen für Zoff im mittelalterlichen Kensington: *Medieval 2*.

» Mit *Lego Star Wars & Co.* [Bild: *Lego Star Wars 2*, 2006] wird Traveller's Tale das angesehenste UK-Studio und Games-Zentrale von Warner.



» Pfiffig und kreativ ist *Little Big Planet*, der Jump-and-run-Baukasten der Molyneux-Schüler Media Molecule.



EIDOS

Charles Cornwall, ein Ex-West-LB-Banker, der kurz davor noch mit Goldminen handelt, macht aus dem Technik-Start-up Eidos die mächtigste Spielefabrik Englands: Eidos schluckt in schneller Folge Studios (Simis, Big Red) und den Domark-Verlag und verleiht sich 1996 mit Geld von der Börse die ganze Centresoft-Gruppe ein, inklusive US Gold und Top-Entwickler Core (siehe Firmenporträts in Teil 2 und 3 dieser Serie).

Um 2000 ist Eidos die einzige Firma im Königreich, die mit internationalen Schwergewichten wie EA, Rockstar, Ubisoft oder Vivendi auf dem globalen Markt mithält. Geschäftsführer wird der bekannteste UK-Spieldesigner, Games-Workshop- und Fighting-

Fantasy-Erfinder Ian Livingstone. Vor allem der 3D-Heldin Lara Croft verdankt Eidos den Erfolg: Schon ihr Debüt verkauft sich 2 Millionen Mal. Bis zur Jahrtausendwende gehen von drei *Tomb Raider*-Episoden fast 20 Millionen Stück weg – Lara wird zum Postergirl der Gruppe, Core das Kernteam und Gründer Jeremy Smith Entwicklungschef. Dazu kauft Eidos den US-Hersteller Crystal Dynamics (*Gex*, *Blood Omen*, *Soul Reaver*) und einen Anteil am spanischen Pyro Studios (*Commandos*). Die Zusammenarbeit mit John *Doom* Romero und dessen Ion-Storm-Studio endet im Disaster grob verspäteter Hype-Produkte.

Solche Dollargräber und Laras nachlassende Strahlkraft führen im 21. Jahrhundert zum Sparkurs: Erst macht das Eidos-Studio Pumpkin dicht, dann schließt das „Affiliate Label“ Looking Glass, das mit *Thief* eines der besten Eidos-Spiele produziert. 2005 fusioniert Eidos mit einem Mitbewerber, der Core an Rebellion weiterreicht und dafür in Mobilspiele investiert. 2009 wird Eidos zur Europa-Zentrale des Rollenspieleriesen Square-Enix: US-Marken wie *Deus Ex* oder der dänische *Hitman* werden seitdem mit Erfolg von Japan aus verwaltet.



» Vergeblich tüfelt das Eidos-Kernteam an einer Marke, die stark ist wie Lara: *Fighting Force* auf N64

► out. Aus realistisch verbeultem Blech macht Reflections Gamedesign-Gold, erst im Dienst von GT Interactive, dann für Infogrames/Atari: Ihre *Driver*-Spiele (1998, 2000, 2004) sind Gas-Geben mit Gangster-Story und spannender Missionsstruktur und wären einzigartig, gäbe es nicht *Grand Theft Auto*. *GTA* stammt von DMA aus Schottland und läuft zunächst in Pixel-Draufsicht mit leichter 3D-Andeutung – und wird von vielen Kritikern und Spielern gar nicht bemerkt. Erst mit dem dritten Teil (2001) rendert DMA mit *Take-2*-Geld *Liberty City* in Echtzeit-3D, das Open-

World-Spielprinzip entfaltet seine volle Wirkung. Die ganze Welt spielt nun Gangster: Während Lara Anfang des 21. Jahrhunderts etwas schwächelt (und erst mit *Tomb Raider Legend* wieder auf die Beine kommt), wird *Grand Theft Auto* immer besser und gilt heute als einflussreichste und stärkste UK-Spielemarke.

Nintendo macht sich rar

Wir erwähnen deshalb fast nur PlayStation-Hits, weil kaum noch ein UK-Kreativer für Sega- oder Nintendo-Hardware entwickelt. Nachdem Nintendo Argonaut und

DMA verschreckt, schultert Rare die europäische N64-Spieleentwicklung fast alleine – und zwar mit Bravour! Erst schießt das Studio Nintendo mit der 007-Filmumsetzung *GoldenEye* ins Bewusstsein der Spieler zurück (und in Deutschland auf den Index jugendgefährdender Schriften), dann schüttelt die Stamper-Firma schräge 3D-Jump-and-runs wie *Banjo-Kazooie*, *Donkey Kong 64* und *Banjo-Tooie* aus dem Ärmel. *Conker's Bad Fur Day* (2001) ist so frech, dass es nicht die Mutterfirma, sondern Nintendos Partner fürs Grobe THQ vermarktet (für Sammler ist es eines der teuersten N64-Module). *Starfox Adventures*, für Modul begonnen, wird 2002 auf Mini-DVD

für den GameCube fertig – ein problemgeschütteltes Projekt, das die Ermüdung von Rare erkennen lässt. Die ersehnte Rückkehr des Welt-raumfuchses hat tolle Grafik, recycelt aber Puzzles und Gags älterer Titel; die 3D-Ballersequenzen sind ohne den Pfiff des Originalspiels.

Auch Sega erfährt um die Jahrtausendwende, dass gute First- und Second-Party-Software nicht hilft, wenn die Third-Party-Welt nicht mitspielt. Sie verliert nun auch die letzten britischen Unterstützer: Nach dem Dreamcast-Original *Metropolis Street Racer* wechselt Bizarre Creations die Spur und schreibt *Project Gotham Racing* (2001) und Sequels für Microsoft Xbox (was sich auch nicht als richtige Plattform herausstellt). Sega gerät bald in arge Probleme. Nach dem Dreamcast-Fiasco wird der japanische Konzern zum reinen Spiele-Hersteller, ohne Fortune im Westen. 2012 werden fünf europäische Niederlassungen geschlossen, Sega versucht von UK aus, als Digital-Publisher am Ball zu bleiben, und lässt ihre 2005 gekaufte britische Tochter Creative Assembly alle paar Jahre ein *Total War* für PC veröffentlichen. Segas große Heimatmarkt-Erfolge wie *Yakuza* aber schwächeln im Westen, auch weil sie hier teils mit jahrelanger Verspätung erscheinen.

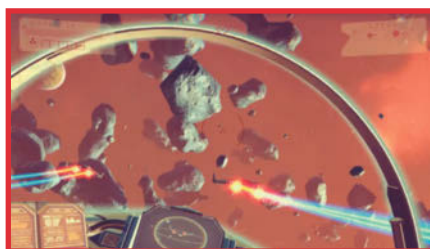
Die letzten Indies

Womit unsere UK-Geschichte zum Ende kommt: Alles ab 2005 ist (noch) nicht retro, zudem verwässert die britische Software-Meisterschaft nach 2000 spürbar: Mehr als ein Dutzend großer Spiele bringt die einst mächtige englische Industrie nicht mehr hervor. Lediglich im Casual-Sektor, über den echte Spieler die Nase rümpfen, setzt England noch Trends: *EyeToy* wird in London und Camden entwickelt oder auch *Singstar*, mit dem SCEE ab 2004 vorwiegend weibliche Teenager vor die PlayStation holt. Auch *Buzz!* ist ein Casual-Spielprinzip aus England. Ein spezielles „Lifestyle“-Labor in Brighton unterhält die Firma Kuju, die *Eyetoy: Play* und *Zumba Fitness* entwickelt.

Und die Hardcore-Spieleschmieden? Seit fast 20 Jahren erfolgreich und stabil sind Traveller's Tale, die mit *Lego Star Wars*-Abenteuern den Spagat zwischen Familienspaß und Nerd-Action schaffen, sowie Segas bereits erwähnte Strategie-Experten Creative Assembly.

„That's a shame“, klagt Dominic Wheatley im Januar 2016 im britischen Fachmagazin MCV. Was genau ist eine Schande? Dass es „keinen großen britischen Spieleverlag“ mehr gibt. Das Resümee des Domark- und Eidos-Gründers ist ein geeignetes Schlusswort. 🐼

» Bis heute suchen UK-Entwickler, das Space-Gefühl von *Elite* zu übertreffen: *Starlancer* (2000, links) und *No Man's Sky* (geplant für 2016).



TEAM PLAYER

Concept E Digital

Auf das optimale Zusammenspiel kommt es an. Mit dem Concept E Digital bestehst du dank 500-Watt-Verstärker, 2-Wege-Satelliten, integrierter 5.1-USB-Soundkarte und Bluetooth 4.0 jede klangliche Herausforderung, egal ob Filmtone, Musik oder Gaming-Sound. Mit dabei ist die geniale Puck-Control-Funkfernbedienung. Teamgeist geht so einfach.



07/2014



8 Wochen Probezeit. Bis zu 12 Jahre Garantie. Direkt vom Hersteller. www.teufel.de

HEIMKINO

SOUNDBAR

STEREO

GAMING

KOPFHÖRER

WLAN & BLUETOOTH

Teufel Raumfeld Flagshipstore | Budapester Str. 38-50 | 10787 Berlin | Beratung & Bestellung 030/3009300

MASTER OF ORION

DER ERSTE TEIL WAR SIMPEL UND GENIAL, DER ZWEITE KOMPLEX, SPIELBAR UND FAST PERFECT, DER DRITTE EINE HERBE ENTÄUSCHUNG MIT SPÄTER FANMOD-WIEDERGUTMACHUNG. NUN NAHT IM SOMMER 2016 ALS VIERTER TEIL EIN „REBOOT“. JÖRG LANGER NIMMT DIE BERÜHMTESTE WELTRAUM-STRATEGIESERIE UNTER DIE LUPE.



» [M002] Gelungene Diplomatie: Der Gnom-Botschafter wünscht eine Audienz mit Kaiser Langer.

Die Erforschung und Eroberung des Weltraums hat die Menschheit schon seit spätestens 8. September 1966 beflügelt – damals lief die TV-Serie *Star Trek* in den USA an, knapp drei Jahre vor der ersten Mondlandung. Im selben Monat startete die deutsche Produktion *Raumpatrouille Orion* für sieben Folgen ins All.

Textbasierte Weltall-Strategiespiele auf Mainframes und Uni-Computern dürfte es seit den 70ern gegeben haben, ihr Charme lebte (und lebt) in *Ashes of Empires* weiter, einem von Mike Costello und Harald Topf programmierten Werk, das vor allem als „Postspiel“ (Eingabe von Spielerzügen, Berechnung, Ausdruck der Ergebnisse) und später auch per E-Mail sowie online gespielt wurde. 1983 erschienen dann *Cosmic Balance 2* (SSI, Paul Murray) für Apple II und *Reach for the Stars* (SSG, Roger Keating und Ian Trout) für C64. Gerade Letzteres wurde zur Blaupause für spätere

» [M00] Schlicht, aber ausreichend: Auf der Sternkarte findet 50 Prozent der Spielzeit statt.



Weltall-4X-Spiele mit ihrem Mix aus Planetenausbau, Flottenbau und Eroberung.

1991 war zwar ohne jeden Zweifel *Sid Meier's Civilization* (siehe Artikel in diesem Heft) das wichtigste Rundenstrategiespiel, doch auch zwei wegweisende Weltall-4X-Titel erschienen in diesem Jahr: das relativ komplexe *VGA Planets* für PC und das simplere, aber auch sehr einfach zu bedienende *Spaceward Ho!* für Macintosh. Das letztgenannte Spiel

dürfte Steve Garcia von der kleinen Spieleschmiede Simtex beflügelt haben...

1993: Master of Orion

Microprose veröffentlichte die Simtex-Rundenstrategie 1993 als Publisher, die deutschen Anzeigen dazu warben mit „Civilization im Weltraum“. Das war völlig falsch, denn an die Komplexität und Vielfalt von Sid Meiers Epos kam *Master of Orion* nicht einmal ansatzweise

» [MOO] In jedem Serienteil gibt es die Galactic-News mit Infos zum Spielverlauf.



heran. Wer es – wie der Autor dieser Zeilen – heute noch einmal spielt, ist überrascht von seiner Einfachheit, hinter der sich aber ein nach wie vor spannendes Spiel verbirgt.

Bis zu sechs Parteien treten an, die jeweils einer von zehn Rassen angehören: Menschen, Mirshan, Silicoid, Sakkra, Psilon, Alkari, Klackon, Bulrathi, Meklar oder Darlok. Wie seitdem Pflicht für fast jeden Genvertreter, starten wir mit einem Sternsystem, einem Kolonieschiff und zwei Scouts. Wir klären die nahen Systeme auf, entscheiden, wo wir unsere erste Kolonie gründen, und vergrößern mit zunehmender Technologie- und Produktionsmacht unser Sternreich.

Gebäude auf Planeten, Bodentruppen und Ähnliches gab es noch nicht, nur recht indirekt bestimmte man die Geschicke seiner Planeten: Über Schieberegler verteilte man die Wirtschaftskraft jeder Welt auf Schiffsproduktion, Verteidigung (Raketenbasen), Industrie, Umwelt und Forschung;

bauen ließen sich ausschließlich Raumschiffe. Die durfte man dann aber auch selbst designen. Kolonien konnten nur auf geeigneten Planeten errichtet werden, sprich: Für Inferno-Welten und Co. musste man erst einmal die richtige Technologie entwickeln. Die Forschung fand an mehreren Gebieten gleichzeitig statt; war die zugehörige Glühbirne mit Forschungspunkten aufgefüllt, konnte von nun an in jeder Runde (mit anfänglich einstelliger, später wachsender Prozentchance) der Durchbruch erfolgen. Teils musste man sich für eine von zwei Technologien entscheiden, die andere war dann verloren beziehungsweise tauchte in einer verbesserten Fassung später im Spiel wieder auf.

So weit, so schlicht, doch gerade diese mangelnde Komplexität trug ihren Teil dazu bei, dass wir uns bei *Master of Orion* wirklich wie ein Sternenkaiser fühlten – der würde doch auch nicht einzelne Gebäude in Auftrag geben, sondern sich nur ums große Ganze und das Wichtige

kümmern! Als da wären: Kämpfe (rundenweise) und Diplomatie – denn besser als irgendein Spiel vor ihm schaffte es MOO mit einigen Text-Strings und Variablen, die Computergegner glaubwürdig agieren zu lassen. Und damit kamen Emotionen ins Spiel, Hassgefühle gegen verräterische Programmroutinen. Kein Wunder, dass viele Strategen *Master of Orion* weiterempfehlen und ihm zu einem Achtungserfolg verhalfen.

1996: Master of Orion 2

Drei Jahre schraubte Steve Garcia, unterstützt von Ken Burd und einem deutlich größeren Team an Grafikern und Zuarbeitern, am Nachfolger, der 1996 erschien. Und wohl nie zuvor und seitdem auch nicht wieder baute ein zweiter Teil den ersten umfangreicher aus, behielt aber gleichzeitig dessen größte Stärke – die Spielbarkeit – bei. *Master of Orion 2 – Battle for Antares* bereichert die übliche Planeteneroberung um eine Hintergrundgeschichte von zwei „Vorläufer-Rassen“, der Orion- und der Antares-Fraktion. Diese tauchen auch beide im Spiel auf: Erstere als das Sternsystem Orion, das superreich ist, aber auch von einem supermächtigen „Guardian“-Schiff bewacht wird. Und Letztere als technologisch weit fortgeschrittene, ▶



» [MOO2] Die Galaxiekarte von MOO2 war übersichtlicher und konnte auch gemischt kontrollierte Sonnensysteme direkt verdeutlichen.



» [MOO3] Wer Excel-Tabellen und verschachtelte Menüs sexy findet, wird sich bei *Master of Orion 3* sofort wohlfühlen.

EVOLUTION DER RASSEN

Hier seht ihr drei der Rassen, die es in jedem der vier Teile gibt: die fortpflanzungsfreudigen Sakkra (linke Spalte), die produktionsstarken Klackons (mittlere Spalte) und die hyperintelligenten Psilons (rechte Spalte).

Master of Orion



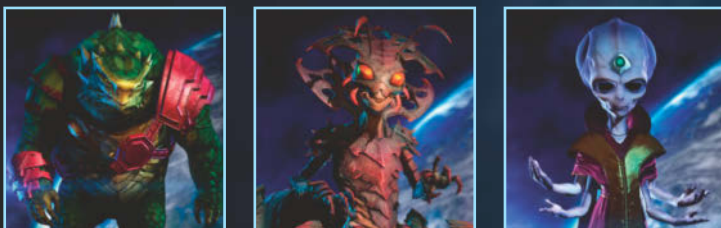
Master of Orion 2



Master of Orion 3



Master of Orion 2016



- ▶ aggressive KI-Partei, die irgendwann einen Vernichtungsfeldzug startet.

Die Liste der Erweiterungen und Verbesserungen im Vergleich zu *MOO 1* ist so lang, dass wir hier nur eine Auswahl der wichtigsten abdrucken: Es konnten nun acht Fraktionen aus 13 Rassen teilnehmen (neu: Elerians, Grolams, Trilarions), wobei man sich auch eine eigene



Rasse schneiden durfte. Dazu wählte man unter mehreren Boni und Mali, sodass man sich beispielsweise besonders hohen Forschungs- und Industrie-Output durch eine nachteilige Regierungsform erkaufte.

Pro Stern gab es nun teils mehrere Planeten, für deren Besiedelung man als „Einheimischer“ nur eine kostengünstigere Colony Base statt eines ausgewachsenen Colony Ships benötigte. Das führte aber auch mal zu Mehrfachbelegungen ein und desselben Systems mit zwei oder mehr Rassen und damit einem fast schon automatischen Kriegsgrund. Dem Problem aus *Master of Orion*, dass man in manchen Galaxien jahrzehntelang in der Ausbreitung gebremst war, weil die eigene Antriebstechnik nicht bis zum nächsten besiedelbaren Sternsystem reichte, konnte man durch die neuen Außenposten begegnen, quasi Kolonien ohne Bevölkerung, die aber die Flottenreichweite erhöhten. Apropos Flotte: Das neue Element der von Zeit zu Zeit anheuerbaren Schiffsoffiziere und Kolonieführer fügte sich nahtlos ein (und wurde dann fast eins zu eins im Jahr darauf vom nächsten Simtex-Titel, *Master of Magic*, übernommen).

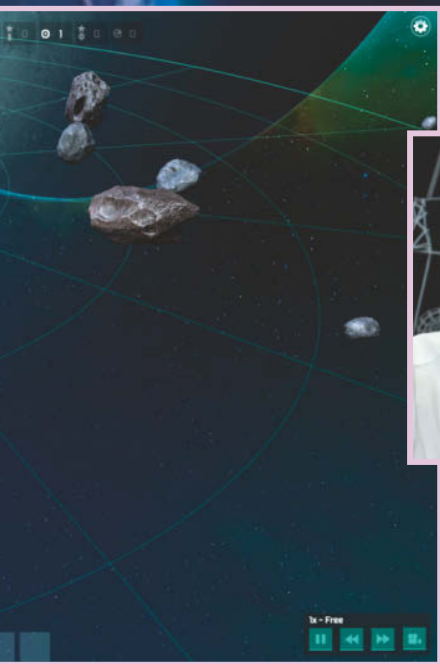
In nicht weniger als acht Forschungsfeldern strebte man nach neuen Technologien. Das Design der Raumschiffe war wesentlich umfangreicher als im Vorgänger, entsprechend komplexer waren die Rundenkämpfe, in denen es nun unter anderem Jägerstaffeln oder gigantische Strahlenkanonen als Waffenoptionen gab. Bei den Planeten gingen die Designer weg von der Makro-Ebene und erlaubten es, die Bevölkerung mittels Drag and Drop

den Aufgaben Bauern, Arbeiter und Forscher (sowie Kolonisten und Soldaten) zuzuteilen. Nicht nur Schiffe mussten jetzt gebaut werden, sondern auch einzelne Gebäude, die etwa die Produktion ankurbelten. Bodenangriffe waren zwar nicht rundenweise spielbar, erlaubten aber doch eine gewisse Einflussnahme (Bomben einsetzen oder nicht?). Ferner gab es Ereignisse, etwa Eingeborene auf neuen Planeten, die man dem eigenen Reich einverleiben konnte, und viele kleine und große Details mehr, etwa Agenten. Vor allem aber blieb die Diplomatie mit und gegen die Computergegner spannend (auch wenn die KI heftig cheatete, wie Garcia dem Autor dieses Reports einmal am Telefon beichtete). Doch erst das reibungslose Zusammenspielen all dieser Elemente machte *Master of Orion* zum Meisterwerk, zum Genreprimus in Sachen Weltall-Eroberung – für viele Spieler bis heute.

2003: Master of Orion 3

1997 ging Simtex pleite. Infogrames sicherte sich die Rechte an ihren Marken und suchte zur Jahrtausendwende nach einem Studio, das einen dritten Teil der Weltraumsaga erstellen könnte. Die Wahl fiel auf Quicksilver Software, die 1984 von drei Intellivision-Abgängern gegründet worden war. Von ihnen stammen unter anderem die Interplay-Strategiespiele *Castles* (1991), *Conquest of the New World* (1995) und *Star Trek Starfleet Command* (1999). Keine schlechte Wahl, sollte man meinen!

Als 2003 dann *Master of Orion 3* erschien, war es eine massive Enttäuschung. Mit den ersten



» Wargaming-Chief Victor Kislyi stellte uns 2015 *Master of Orion* vor.

Das Dumme dabei: Die KI, die voreingestellt Planeten, Forschung und so weiter steuerte, war weitgehend unfähig, sodass der Spieler entweder an ihr verzweifelte oder sie komplett abschaltete – dann aber mit mehr Mikromanagement als je zuvor konfrontiert war. Insbesondere die hässlichen RTS-Kämpfe zeigten die engen Grenzen der künstlichen Intelligenz auf. Noch schlechter war nur die Gegner-KI, die es tatsächlich nicht schaffte, Truppentransporter loszuschicken, um feindliche Planeten einzunehmen. So war *MOO3* mehr ein Kampf gegen die unübersichtlichen Menüs als ein Kampf gegen Gegner – wer einfach Hunderte Male auf „End Turn“ klickte, hatte irgendwann gewonnen. Dazu kamen Ärgernisse à la Rauswerfen beliebter Rassen wie den Bulrathi oder Mrrshan – unter den 16 Parteien waren nur noch sechs altbekannte.

Dennoch hält eine kleine, eingeschworene Gemeinde *Master of Orion 3* die Treue: Aufgrund mehrerer Fan-Patches und Grafik-Mods bezeichnet sie *MOO3* mittlerweile nicht nur als spielbar, sondern teils als die tiefgehendste 4X-Erfahrung überhaupt. Wir haben da unsere Zweifel, vor allem weil die KI bis heute nicht gut zu funktionieren scheint. Aber zahlreiche Bugs wurden gefixt, darunter die wehrlosen Computergegner, weshalb sich Interessierte auf der Website www.moo3.at umsehen sollten.

2016: Master of Orion – Conquer the Stars

Dass die Geschichte von *Master of Orion* nicht in den Nullerjahren endete, ist einem einzigen Mann zu verdanken. Er heißt Victor Kislyi, stammt aus Weißrussland und ist *Master of Orion*-Fan. Zufälligerweise ist er aber auch Mitgründer der *World of Tanks*-Macher Wargaming.net. Dieser Konzern verdient vermutlich pro Woche mit Online-

Panzerschlachten mehr Geld, als es das SimTex-Studio in seiner zehnjährigen Existenz vermochte. So kamen also finanzielle Potenz und eine Liebe für den Rundenstrategie-Opa zusammen – Wargaming sicherte sich die Rechte, fand mit dem argentinischen Studio NGD die passenden Entwickler, unterstützt von den hauseigenen Wargaming Labs, und veröffentlichte im Februar die erste Vorversion von *Master of Orion – Conquer the Stars*. Fertig werden dürfte es im Sommer 2016.

Und siehe da: Trotz des bislang auf das Free2play-Geschäftsmodell abonnierten Publishers ist es ein ganz normales Computerspiel geworden, ohne Mikrotransaktionen und ähnliche Auffälligkeiten. Wir konnten das Spiel schon umfangreich ausprobieren, trauen uns aber noch keine endgültige Bewertung zu. Was wir jedoch zum 2016er *Master of Orion* bereits sagen können: Es verzichtet auf „Feature-ritis“, klaubt also nicht etwa alles zusammen, was in den letzten 20 Jahren im 4X-Genre an Ideen und Spielmechaniken erfunden wurde. Verschiedene Fortbewegungsarten wie bei *Sword of the Stars* etwa sind Fehlanzeige, ebenso Munitions- und Treibstoffverbrauch. Doch dahinter steckt Absicht: Der Entwickler will offensichtlich „back to the roots“ und eine ähnliche Spielbarkeit bekommen, wie sie die ersten beiden *MOO*-Teile auszeichnete.

Die elf Rassen sind mit einer Ausnahme dieselben wie im ersten Teil: Die „Terraner“ stehen als militaristische Alternative zu den gewohnt diplomatischen „Menschen“ zur Verfügung. Größte Neuerung ist die Unterteilung des Spielfelds in Zugfelder – einerseits entlang der Star Lanes, andererseits in den Sonnensystemen. Ihr seid also nicht mehr nur durch die Reichweite eurer

Antriebe beschränkt, sondern auch durch die Routen zwischen den Sternen. Und innerhalb der Systeme gibt es Raum zum Manövrieren sowie Zutrittspunkte zu den Star Lanes, die sich beispielsweise durch Sternfestungen sichern lassen. Das bringt eine stärkere taktische Komponente ins Spiel, die uns sehr gut gefällt. Auch sonst gibt es diverse Änderungen, so werden die Sternsysteme erst nach und nach aufgedeckt (Zahl der Planeten, dann Art der Planeten), und manche Star Lanes sind erst mit fortschrittlicher Technologie zu betreten.

Eine Sache werden alte Fans auf jeden Fall beklagen: Statt der Runden-Raumschlachten setzt das neueste *MOO* auf nur leicht taktische RTS-Gefechte. Die Wichtigkeit guter Schiffsdesigns aber bleibt, und auch die Bedeutung der (nochmals aufgebohrten) Diplomatie mit den KI-Reichen. Und wer gegen andere Menschen spielen mag, freut sich über den Multiplayer-Modus für bis zu sechs Menschen. Im Großen und Ganzen fühlt sich das neue *Master of Orion* schon sehr gut an und strahlt vor allem das „einfach zu bedienen, aber schwer zu meistern“-Flair von *MOO2* aus. Ob es an dessen Qualität und Langzeit-Spielspaß herankommen wird? Das steht momentan noch in den Sternen... 🚀

» [MOO 2016] Die moderne Sternkarte ist ebenso schmuck wie funktional; zu sehen sind die neuen Star Lanes (Verbindungswege zwischen den Systemen).

beiden Teilen hatte es außer dem Namen und einigen Rassen nichts mehr gemein, zudem war es nicht zu Ende programmiert, voller Fehler und ungeheuer umständlich zu bedienen. Der zugängliche Charme und die durch die Verzahnung eigentlich simpler Elemente entstehende Komplexität von *MOO2* war dahin, die Spieler verzweifeln dabei, sich durch obskure, verschachtelte Menüs mit dem Charme einer Tabellenkalkulation zu klicken.

Master of Orion 3 war generell ein riesengroßes Missverständnis: Die Fans erwarteten ein „*MOO2* in schöner“, und sie bekamen ein ganz anderes Spiel. Und zwar einen Weltall-Imperium-Simulator, der darauf setzte, dass man sich als Zivilisationsführer nur um die ganz großen Entscheidungen kümmert und alles andere Planetengouverneure, Forschungsleiter und Flottenkommandeure erledigen lässt. Dabei wurde aber im Hintergrund auch das ganz Kleine simuliert, und zwar detailreicher als je zuvor, etwa mit Regionen auf jedem Planeten, die sich beispielsweise auf Erzförderung spezialisieren ließen.







STAR WARS

**OBI-WAN KENOBI IST NICHT MEHR.
DER TODESSTERN NÄHERT SICH DER GEHEIMEN
REBELLENBASIS AUF YAVIN IV. NUR RETRO GAMER
KANN DIE IMPERIALE VERNICHTUNGSMASCHINE NOCH
AUFHALTEN. MÖGE DIE MACHT MIT UNS SEIN!**



Wenn Retro-Spieler an Atari und Filmlicenzen denken, landen sie unweigerlich bei der miserablen Umsetzung des Spielberg-Heulfilms *E.T.* Vielleicht liegt das auch an der Ausgrabung im Jahr 2014, bei der unzählige der während des großen Videogame-Crashes von Atari in der Wüste von New Mexico verscharrten Spielboxen zutage gefördert wurden. Allerdings täte man Atari Unrecht, würde man die Qualität ihrer Lizenzspiele generell auf *E.T.*-Niveau ansiedeln. Tatsächlich war der Konzern für eine der besten Lizenzversionen der frühen 80er verantwortlich: *Star Wars*. ▶



VORDACH

■ Das Dach zeigt zwei der berühmten Fluggeräte, die im Spiel enthalten sind.

BILDSCHIRM

■ Die schöne Vektorgrafik wird auf diesem CRT-Monitor dargestellt.

RUND UM DEN CONTROLLER

■ Diese Knöpfe sind nur Attrappen, unterstützen aber das X-Wing-Gefühl.

RUND UM DEN BILDSCHIRM

■ Auch um den Bildschirm herum finden sich Elemente, die das Cockpit authentischer machen.

MÜNZSCHLITZ

■ Im Hintergrund der Münzvorrichtung befindet sich ein Teil des Todesstern-Schemas.

SEITENGRAFIK

■ Darth Vader und sein Schiff sind prominent auf der Seite abgebildet, ebenso X-Wing und Todesstern.

ARCADE- PERFEKTION

Ataris Automat ist eine wahre Schönheit.

Im Jahr 1977 schlug *Krieg der Sterne* im Kino ein wie eine Bombe. Im Videospiel-segment mussten die Fans der Trilogie bis Mitte 1983 warten, um eine wirklich

würdige Umsetzung des Stoffs zu erhalten. Es war das Jahr von Ataris *Star Wars*-Automaten, ein waschechter 3D-Weltraumshooter mit farbigem Vektor-Monitor, wie er zuerst bei *Tempest* zum Einsatz kam. Bei dieser Technik wird das Bild nicht zeilen- und pixelweise aufgebaut, sondern die Objekte jeweils neu als Linien gezeichnet. Als Luke Skywalker spielten wir im X-Wing den Angriff auf den Todesstern nach. Noch besser: Es war das erste Atari-Spiel mit Sprachausgabe. Was könnte für Fans schöner sein, als den Worten der Schauspieler Mark Hamill oder Alec Guinness zu folgen?

Doch der Reihe nach: Nach dem Start der Filmreihe hatte es bereits *Star Wars*-Spiele auf Atari 2600 und Intellivision gegeben. Für beides gab es *The Empire Strikes Back*, 2600-Besitzer konnten zudem in *Jedi Arena* Lichtschwertkämpfe aus der Draufsicht erleben. Die Entwickler hatten keinen Grund, sich für diese Titel zu schämen, aber die Lizenz hatte weit größeres Potenzial.

Als die Vorlage von Ataris Automaten-Spiel, *Star Wars – Episode IV: Eine Neue Hoffnung*, 1977 in die Lichtspielhäuser kam, steckten Videospielekonsolen und Heimcomputer noch in den Kinderschuhen. Es war kaum möglich, den Nervenkitzel des Films in ein Spiel zu übertragen. Die erste Saat des Automaten-*Star Wars* keimte 1980, als Atari seinen Vektorgrafik-Klassiker *Battlezone* veröffentlichte. Dank seiner wegweisenden Elemente, so blickte man direkt am Automat der

Panzersimulation durch ein Periskop, und der damals aufsehenerregenden Liniengrafik wurde es erst in den Spielhallen zum Hit und fungierte dann unter dem Namen *Bradley Trainer* auch als Simulator für den M2-Schützenpanzer beim US-Militär.

Zwei Jahre später erschien der videospielnahe Disney-Film *Tron*, der einen Lizenzboom auslöste. Als dann der dritte *Star Wars*-Film, *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, in Anmarsch war, erschien die parallele Veröffentlichung einer Automaten-Umsetzung des ersten Films als naheliegende Wahl. Atari-Designer Mike Hally (den wir in diesem Artikel kurz und ab S. 184 ausführlich interviewen) arbeitete mit sechs Entwicklern 18 Monate an dem Spiel. Mike hatte zuvor mit *Gravitar* bereits einen Erfolg gefeiert.

Ataris Vorgabe an ihn war einfach: Mach ein großartiges Spiel! Markeninhaber Lucasfilm war da eine ganz andere Nummer: Schon damals war George Lucas dafür gefürchtet, sehr wählerisch und anspruchsvoll zu sein, was die Umsetzung seines Babys anbelangte: Alle Lizenzprodukte und die verwendete Technologie hatten sich nahtlos in den *Star Wars*-Kanon einzufügen!

Womöglich unter dem Einfluss von Ataris 2600er-Spiel *Star Raiders* nahm *Star Wars* die Gestalt eines Weltraum-Shoot-em-ups an, das sich um den Kampf um Yavin IV dreht, also das Finale des Films. Mike Hally und Crew beschlossen, den Spieler in die Rolle von Luke Skywalker zu stecken, um TIE Fighter abzuschießen, bis zum Todesstern vorzudringen und den berühmten Flug durch den Graben zu schaffen. Lucasfilm stellte ein paar Regeln auf: So durfte Darth Vader zwar auftauchen, sein spezi-

MIKE HALLY

Ataris Automaten-Veteran über sein vielleicht bestes Spiel.



RG: Was dachtest du, als man dir das *Star Wars*-Projekt anbot?

MH: Das war das Aufregendste in meinem Leben. Sie hätten Leute wie Ed Logg oder Ed Rotberg nehmen können, die mir überlegen waren, während ich bloß *Gravitar* und *Akka Arh* gemacht hatte. Aus irgendeinem Grund entschieden sie, dass ich das Projekt leiten und das Spiel designen soll. Ich wusste nicht, wie viel Arbeit das bedeuten würde, doch ich wollte mit dem besten Team das beste Spiel machen. *Star Wars* war ein so wichtiger Titel, er musste erstklassig sein.

RG: War die Projektleitung schwierig?

MH: Ich sprach mit meinen Leuten über Hardware, die bei uns gerade in Entwicklung war und die perfekt fürs Spiel wäre. Aber die Entwicklung dauerte noch lange, so etwa eineinhalb Jahre, was damals viel Zeit für ein Automaten-Spiel war. Heute wirkt es simpel, aber es war die Art von 3D, für die wir die Hardware, den Automaten und den Controller entwickeln mussten, der der Schlüssel dafür war, wie man es spielt. Dann musste es von Lucas abgesegnet werden, was noch mehr Zeit beanspruchte.

RG: Die Verwendung eines Vektorbildschirms im originalen *Star Wars*-Automaten gibt dem Spiel etwas Zeitloses. Wie wichtig war das damals?

MH: Wenn du ein Weltraum-Spiel machen willst, das dunkel ist und in dem es Sterne gibt, dann ist ein Vektorbildschirm perfekt – so lange du nicht Massen von Gebäuden oder realistischen Kram willst, brauchst du keine Rastergrafik. Es war die Hardware, die wir hatten, und Vektorbildschirme waren damals immer noch das Ding im Automatensegment.

RG: Von der Integrierung der Sprachausgabe profitierte die Atmosphäre. War der Einbau schwierig?

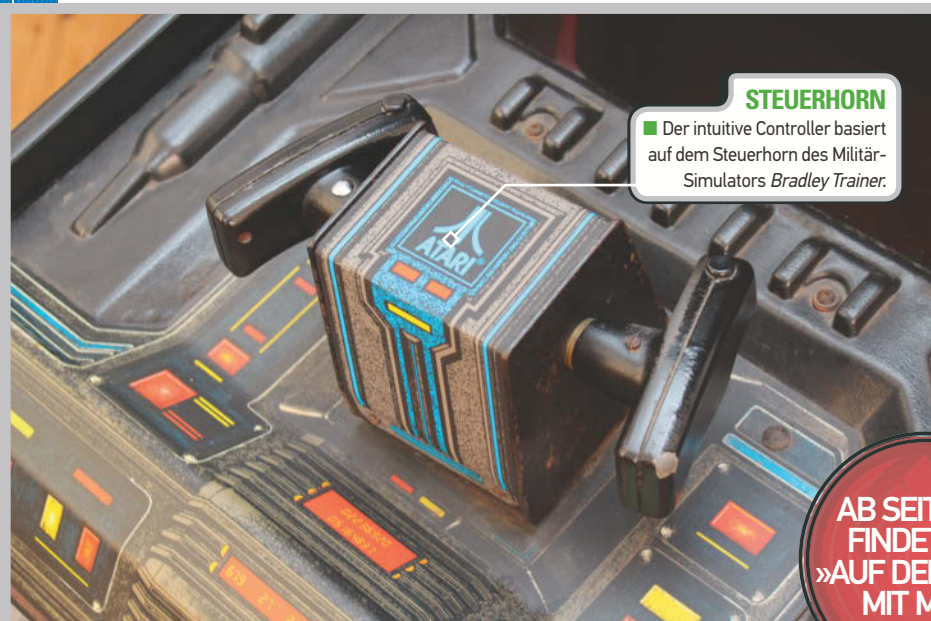
MH: Die Dialoge umfassten einige lange Zeilen, die ich rausnehmen konnte. Aber sonst war die Sprachausgabe schwierig umzusetzen, genauso wie die Musik.

RG: Im Automaten zum Reinsetzen fühlt man sich wie in einem X-Wing. War der von Beginn an geplant?

MH: Wir wussten, dass das Spiel sowohl für die Sitz- als auch die Steh-Variante perfekt geeignet wäre. Das ist der Grund, weshalb wir solche coolen Leisten rund um den Monitor angebracht und dieses transparente, dunkle Plexiglas verwendet haben, damit die Leute sehen konnten, was passiert. Und wir arbeiteten lange am Controller, bis er sich gut anfühlte.

RG: *Star Wars* wird immer wieder unter den beliebtesten Automaten aller Zeiten genannt. Woran liegt das?

MH: Das Spielprinzip ist simpel, aber herausfordernd. Und wer liebt *Star Wars* nicht? Man fühlte sich wie Luke persönlich, der Zerstörer des Todessterns. Es ist das beste Spiel, das ich gemacht habe!



STEUERHORN

Der intuitive Controller basiert auf dem Steuerhorn des Militär-Simulators *Bradley Trainer*.

AB SEITE 184
FINDET IHR
»AUF DEM SOFA
MIT MIKE
HALLY«

ANDY CRAVEN

Der Mitgründer von Vektor Grafix über die Portierungen von *Star Wars*.



RG: War *Star Wars* das erste Spiel von Vektor Grafix?

AC: Ja, die Firma hatten wir gerade gegründet. Mark Strachan und

Dominic Wheatley [die Gründer von Domark, Anm. d. Red.] schauten sich eine meiner Demos an und sagten mir, die Grafik sei perfekt für ein Projekt, das sie gerade an Land gezogen hatten. Ich fragte, um es geht und sie antworteten: „*Star Wars*“. Ich dachte nur, „Leck mich, *Star Wars*!“

RG: An welchen Versionen hast du gearbeitet?

AC: Ich war maßgeblich an den Z80-Versionen beteiligt und der PC-Fassung im Jahr darauf, 1988.

RG: Wart ihr *Star Wars*-Fans?

AC: Hölle, ja. Sie gaben uns einen Automaten und wir spielten ihn rund um die Uhr. Sie gaben uns zudem einen ferngesteuerten, echten R2-D2, das war super.

RG: Wie unterscheiden sich die Versionen für Spectrum und Commodore 64?

AC: Wir mussten mit der Anzahl an sichtbaren Objekten rumspielen, bis es auf Spectrum lief. Die Version war etwas schneller als die für C64, aus der unser großartiger C64-Programmierer Ian Martin aber das Beste rausgeholt hat.

RG: Was dachtet ihr über 3D *Star-strike* von Realtime Games?

AC: Ich fand es großartig. Wir waren gut mit den Leuten von Realtime befreundet. Tatsächlich gründeten Ian Oliver und ich Cross Products und entwickelten SNASM, das Cross-Development-System.

RG: Woran erinnerst du dich heute noch in Sachen Entwicklung?

AC: An den Besuch auf der Skywalker Ranch, wo wir unten im Kino saßen, in dem uns George Lucas Hintergrundmaterial aus *Star Wars* zeigte. Das war unglaublich, er nutzte Spitfire-Material als Inspiration für die TIE-Fighter-Szenen!

► eller TIE-X-Jäger aber nicht zerstört werden. Held Luke wiederum durfte nicht sterben – oder wenigstens sollte man es nicht sehen.

Die Grafik von *Star Wars* war um Welten besser als die von *Battlezone*. Die Panzer waren träge Vehikel, *Star Wars* dynamisch und sehr schnell. Die Vektorgrafik war aber nicht bloß stilistisch sinnvoll fürs Spiel: Diese 3D-Technik war essenziell, um die TIE Fighter aus allen Blickwinkeln zu zeigen und nach dem Abschuss in ihre Einzelteile explodieren zu lassen.

Der Vektormonitor war nicht der einzige Teil, den *Star Wars* von *Battlezone* übernahm. Auch die Eingabegeräte entsprachen der Militärversion *Bradley Trainer*: Der Spieler steuerte den X-Wing mit der intuitiv bedienbaren Steuergabel inmitten des visuell authentisch nachgebildeten Cockpits. Ein wahres Meisterstück! Später gab es auch einen Automaten zum Reinsetzen, der das Innere des Schiffs nachbildete und mit seinen integrierten Lautsprechern noch einen aufs Spielgefühl draufsetzte.

Wer sich an den Automaten wagt (was wir natürlich erneut getan haben

für diesen Artikel), hat die Wahl zwischen den Schwierigkeitsgraden Leicht, Mittel und Schwer. Die letzten beiden gewähren Punkteboni. Zum Spielstart sehen wir den Todesstern, der unheimlich im Hintergrund thront. Vermutlich aus Übersichtsgründen – schließlich besteht die gesamte Grafik aus Linien – ersetzten die Entwickler die typischen Laserschüsse der TIE Fighter durch Feuerbälle, glitzernden Ansammlungen von schildraubender Energie, die wie wütende Schneeflocken aussehen. Sie bleiben lange genug auf dem Bild-

schild, damit wir sie abschießen und neutralisieren können. Unser X-Wing verfügt über einen Energieschild mit mehreren Ladungen, von denen jede einen Treffer abfängt. Verliert man sie alle, ist das Spiel vorbei.

Nachdem wir erfolgreich den Feindangriffen entgangen sind und selbst einige TIE Fighter erledigt haben (alle müssen wir nicht abschießen), wechseln wir vom Anflug auf den Todesstern zum Flug über dessen Oberfläche. Dort rasen wir zwischen einer Reihe von rechteckigen Türmen hindurch, während Geschütze Feuerbälle in unsere Richtung rotzen. Ihr weicht ihnen aus oder schießt sie ab, bis ihr schließlich den Graben erreicht, wo ihr wie im Film zum finalen Schlag ausholt: Es gilt eine relativ kleine Öffnung zu treffen, um so eine Kettenreaktion auszulösen, die den ganzen Todesstern zerstört.

Der Graben ist gesäumt von Kanonen, die uns mit lästigen Feuerbällen eindecken. Auch hier könnt ihr die Geschosse abschießen oder ihnen ausweichen. Erschwert wird das Ganze durch Hindernisse, die mit jedem erfolgreichen Spieldurchlauf zahlreicher werden.

Schließlich gelangt ihr ans Ende und zur Schwachstelle des Todessterns, auf die Luke den Torpedo abfeuert. Verfehlt ihr das Ziel, müsst ihr den Abschnitt komplett wiederholen. Trefft ihr ins Schwarze, ist der Todesstern Geschichte – für einige Sekunden, dann geht's mit mehr Gegnern erneut los.

Selbst heute macht das, auch aufgrund der fast in Vergessenheit geratenen Vektormonitor-Technik, noch richtig Spaß. Damals aber war der Effekt einfach überwältigend. Natürlich war es eine kluge Entscheidung gewesen, just den Angriff auf den Todesstern zum Inhalt zu machen. Das hat jedoch nur deshalb so gut funktioniert, da es



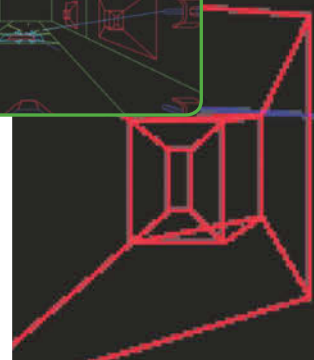
» [Automat] Zielt auf die Spitze der Türme!



» [Automat] Flug über die Oberfläche des Todessterns.



» [Automat] Nur noch ein Schuss...



WIE MAN DAS FINALE



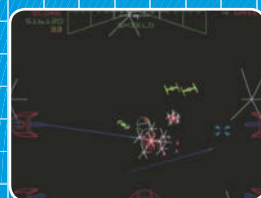
1 Es wird langsam heiß im Weltraum. In dieser Phase müsst ihr keine TIE Fighter abschießen. Sorgt aber dafür, dass ihr die schildraubenden Feuerbälle erwischt und bis zum Ende überlebt.



2 Sobald ihr den berühmten Graben des Todessterns erreicht, ruft euch das Spiel auf, die Macht zu nutzen. Durchfliegt den Graben, ohne einen Schuss abzufeuern, und ein Punktebonus ist euch sicher.



3 Bei späteren Spieldurchläufen erscheinen unzählige Hindernisse im Graben, wie ihr sie oben seht. Pfeift auf die Geschütztürme! Weicht den Hindernissen und den Feuerbällen aus.



4 In Welle 2 erscheint Darth Vaders TIE-X2-Jäger. Ihr könnt ihn nicht zerstören, aber jeder Treffer gibt euch 2.000 Punkte. Dass es bei 27 Treffern einen Schildbonus gäbe, ist nur eine Legende.

USE THE FORCE

» Das Steuerhorn war der perfekte Controller für Luke Skywalkers X-Wing.«

MARK STRACHAN

Der Domark-Mitarbeiter über die Lizenzierung des *Star Wars*-Automaten.



RG: Gab es Zweifel daran, das Spiel zu lizenzieren?

MS: Kein bisschen. Es war ein tolles Spiel und eine großartige Lizenz. Es

war unser aller Favorit. Die Vektorgrafik täuschte nicht über den Unterhaltungswert des Gameplays weg.

RG: Wie bekamst du die Lizenz?

MS: Ich erinnere mich daran, dass wir LucasArts bei der Lucas Ranch kontaktiert haben, die zu unserer Überraschung mitteilten, dass noch keiner die Lizenz für Heimumsetzungen hatte. George Lucas haben wir leider nicht getroffen.

RG: War es so einfach?

MS: Nun, wir mussten außerdem die Lizenz von Atari einholen, aber nach unserem USA-Besuch hatten wir beide.

RG: Wie kam es zur Beteiligung von Vektor Grafix?

MS: Vektor Grafix war für uns die nächstliegende Wahl, ich handelte es mit Andy Craven aus – ein Genie.

RG: Welcher Port gefällt dir am besten?

MS: Die Amiga-Version war mein klarer Favorit. Das habe ich mehr als jeden anderen Domark-Titel gespielt. Wir sicherten und auch die Rechte für *The Empire Strikes Back* und *Return Of the Jedi*, wobei ich meine, dass das letzte das schwächste der Automaten-Spiele war.

RG: Wie gut hat sich *Star Wars* verkauft?

MS: Richtig gut! Ich kann mich an keine genauen Zahlen erinnern, aber die *Star Wars*-Ports machten uns bekannt, zusammen mit unseren *James-Bond*-Spielen.

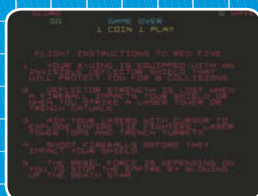
SCHAFFT



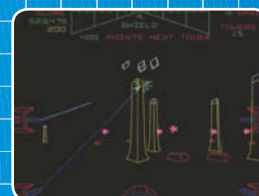
5 Im zweiten Abschnitt fliegt ihr über die Oberfläche des Todessterns, wo Geschütze Feuerbälle auf euch schießen. Es gibt Punkte für ihren Abschuss. Ihr könnt zudem Feuerbälle direkt durch Türme abballern.



6 Nachdem ihr den Anflug zum Todesstern und den Flug über dessen Oberfläche überlebt habt, erreicht ihr über den Graben die Absaugöffnung. Wartet, bis der Weg frei ist, um die Torpedos abzufeuern.



7 Im Startmodus des Automaten gelangt ihr durch das Drehen des Steuerhorns nach ganz links zu den Spielanweisungen. Dreht ihr den Controller ganz nach rechts, kommt ihr hingegen zum Highscore-Bildschirm.



8 Der zweite Abschnitt mit dem Überflug bietet eine Reihe von Möglichkeiten, Bonuspunkte zu erlangen. Gelingt es euch, alle Türme zu zerstören, winken 50.000 Punkte.

KONVERSIONS-KAPRIOLEN

Der Leitfaden zu den besten und schlechtesten Ports des Klassikers.

AMIGA

Die Version für Commodore Amiga von Vektor Grafix ist eine nahezu perfekte Umsetzung der Automatenvorlage. Sie bietet die atmosphärische Sprachausgabe aus dem Original. Die Version schlägt die 8-Bit-Fassungen aufgrund der Maussteuerung auch in dieser Hinsicht – wenngleich nicht den Automaten selbst. So macht ein Port Spaß!

ATARI ST

Wie so oft, handelt es sich um eine gute Umsetzung des Automatenspiels, die der Amiga-Fassung sehr nahe kommt. Die schnelle Action gibt es hier ebenso, die Sprachausgabe auch und sogar die Maussteuerung ist auf Atari ST enthalten.

COMMODORE 64 (VERSION 1)

Dieser erste Port von *Star Wars* erschien bereits kurz nach dem Release des Automaten für C64 im Jahr 1983. Der Wechsel von Vektorgrafik zur spritebasierten ist gelungen, allerdings fehlen der Umsetzung von Parker Brothers ein paar Features, etwa die Schwierigkeitsgrade.

SHARP X68000

Kein offizieller Port, aber eine Erwähnung wert. In *Star Wars Attack On The Death Star* gibt es zur Einführung den Beginn des Films, umgesetzt in Vektorgrafik samt Sprachausgabe. Es ist zudem variantenreicher als das Original und bietet eine komplette Cockpitsicht.

ZX SPECTRUM

Obwohl sie keinen Ingame-Sound bietet, macht die Fassung für ZX Spectrum einen guten Eindruck. Die Grafik ist schnell, wenngleich sie nicht ganz so flüssig läuft wie im Original. Wenn der Sound fehlt, der legt am besten den Film-Soundtrack in den CD-Player.

ACORN ELECTRON

Viele der Ports haben Schwächen, aber beim Geschwindigkeitsgefühl versagt keiner – außer diese Version für Acorn Electron. Ein monochromes Display, eine verzögerte Reaktion und stockende Grafik machen diesen Port fast spaßlos. Yoda würde sagen: „Die Macht nicht stark darin ist.“

BBC MICRO

An sich eine pfeilschnelle Interpretation des Automaten mit guter Grafik. Allerdings lässt der Sound auf BBC Micro zu wünschen übrig. Gerade die Laser des X-Wing knirschen fürchterlich.

ATARI 2600

Die Vektorgrafik wurde für den Port von Parker Brothers beseitigt. Auf Atari 2600 gibt es noch weitere Änderungen. So hat der X-Wing hier nur zwei Laser. Für den 2600 eine ordentliche Leistung.

MAC

Wie die PC-Version wurde die Mac-Fassung in Auftrag von Domark von Broderbund in den USA vertrieben. Das Monochrom-Display schadet dem Port von Vektor Grafix nicht. Überhaupt eine respektable Umsetzung für eine Plattform, die nicht bekannt für schnelle Shoot-em-ups ist.

ATARI 5200/ATARI 8-BIT

Da diese Umsetzungen identisch sind, fassen wir sie zusammen. Sie haben im Vergleich zur Atari-2600-Fassung die vielfältigeren Farben, spielen sich aber schlechter: Die Kollisionsabfrage ist schwach, die Steuerung mit „verpfuscht“ noch wohlwollend umschrieben. Wenn wenigstens die Explosion des Todessterns gut aussähe...

COMMODORE 64 (VERSION 2)

Der Commodore 64 war nicht gerade bestens gerüstet für Vektorgrafik, aber Spiele wie *Mercenary* bewiesen, dass es dennoch ging. Dieser zweite *Star Wars*-Port für C64, diesmal von Domark, unterstreicht das nicht. Es sieht gut aus, aber Geschwindigkeitsgefühl und Nervenkitzel des Automaten kommen nicht auf.

CIARAN CULTNIEKS

Der Entwickler von Vektor Grafix über seine Erfahrungen bei der Entwicklung des legendären Automaten-Spiels.



RG: Wie ergab sich das mit dir und *Star Wars*?

CG: Ich arbeitete seit sechs Monaten für Vektor Grafix, ich war

ihr erster Angestellter. Ich denke, ich bekam damit zu tun, weil da niemand sonst war. Domark hatte die Lizenz für Europa und beauftragte uns mit dem Job.

RG: Stand dir der Automat zur Verfügung?

CG: Ja, er stand direkt neben meinem Schreibtisch. Das war eine tolle Erfahrung für einen 16-Jährigen, der zuvor mit Automaten nur ab und zu bei Ausflügen ans Meer [an den Strandpromenaden gab's in UK viele Automaten, Anm. d. Red.] in Kontakt gekommen war.

RG: Kanntest du die zahlreichen Klone wie *3D Starstrike*?

CG: Mehr als das! Realtime Games, die Entwickler von *Starstrike*, saßen zufällig auf demselben Korridor zwei Türen weiter. Ich habe ihre Spiele extensiv gespielt. Ich befand mich also irgendwo zwischen dem Automaten neben meinem Schreibtisch und den Helden meiner Jugend gleich nebenan.

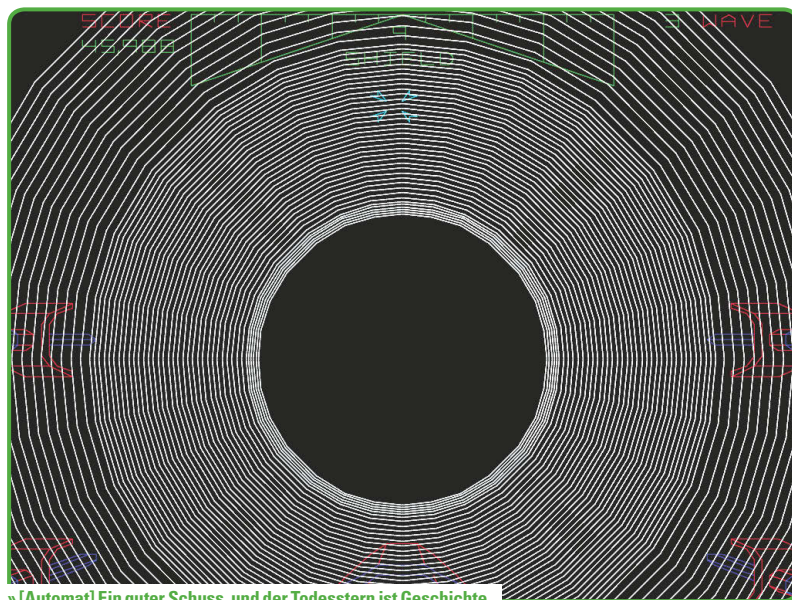
RG: Auf Spectrum gibt es keinerlei Sound und Musik.

CG: Wenn ich mich recht entsinne, wurde das mit dem Verzicht auf den Sound damit begründet, man wolle die maximale Performance gewährleisten. Das war gelinde ausgedrückt Marketing-Blabla. Tatsächlich wollte der Publisher das Spiel schnell auf den Markt werfen, und für den Sound blieb schlicht keine Zeit.

RG: Mit wem hast du an der Portierung gearbeitet?

CG: Andy Craven [Mitgründer von Vektor Grafix, Anm. d. Red.] und ich entwickelten die Versionen für Spectrum, Amstrad und PC. Wir brauchten acht Wochen dafür. Ich empfinde es als Privileg, damals die Möglichkeit gehabt zu haben, daran zu arbeiten. Ich schätze, es hat Vektor Grafix bekannt gemacht und wohl auch finanziell gelohnt.

» Zuletzt spielten wir *Star Wars* im März auf der GDC in San Francisco.



» [Automat] Ein guter Schuss, und der Todesstern ist Geschichte.

» Ataris Entscheidung, den Spieler den Todesstern mehrfach zerstören zu lassen, war genial.«

sich in *Star Wars* dank des Controllers und der immersiven First-Person-Ansicht so anfühlte, als wenn man gerade wirklich einen X-Wing steuert. Die Atmosphäre wurde indes durch die enthaltenen Sprachsamples aus dem Film beflügelt. Mit R2-D2s Piepsen und Obi-Wans Ratschlag aus dem (sprichwörtlichen!) Off, auf die Macht zu vertrauen, kam man sich vor wie Luke Skywalker persönlich.

Die Bandbreite an speziellen Score-Boni machte *Star Wars* zu einer suchterzeugenden Punktejagd.

Zu diesen Boni zählen unter anderem 5.000 Extra-Punkte für jeden verbliebenen Schild am Ende einer Welle und eine Belohnung von 50.000 Punkten für die Zerstörung aller Türme in Phase 2. Im Jahr 1986 stellte David Palmer mit 31.660.614 Punkten einen Rekord auf, der bis heute Bestand hat. Das gelang ihm laut der Website Twin Galaxies mit nur sechs Schilden zum Start und ohne Bonus-schilde. Mit den Werkseinstellungen konnten Spieler unbegrenzt das Spiel fortsetzen, was zu einigen unglaublichen Langzeitrekorden führte. Brandon Erickson verbrachte 2005 mit nur einem Münzeinwurf 54 Stunden im Spiel. Schon im Juni 1985 setzte das Dreier-team aus Flavio Tozzi, Dave Roberts und Mike Ohren mit fünf Tagen, zwei Stunden und 26 Minuten einen Rekord.



Mit mehr als 10.000 gebauten Automaten plus 2.450 Geräten der Reinsatz-Variante war es ein riesiger Erfolg für Atari. Erst zwölf Jahre später gelang dem Hersteller mit *Area 51* erneut ein Automaten-Spiel, dessen Erfolg eine Stückzahl jenseits der 10.000 rechtfertigte.

Die Umsetzungen der Heimfassungen ließen nicht lange auf sich warten. Die ersten kamen von Parker Brothers 1983 und 1984, Domark zog 1987 und 1988 nach. Der Nachfolger kam bereits 1984. Atari lieferte allerdings ein ziemlich seltsames Spiel auf Grundlage von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* ab, das zudem die Vektorgrafik für herkömmliche Sprite-Darstellung aus der Iso-Perspektive über Bord warf. Das führte vielleicht zu einem vielseitigeren Spielablauf, aber der Charme des Originals war dahin.

1985 folgte *The Empire Strikes Back*, mit dem auch die Vektorgrafik zurückkehrte. Im finalen Abschnitt musste der Spieler durch ein Asteroidenfeld nahe des Planeten Bespin manövrieren. Beide Automaten-Nachfolger konnten nicht an den Erfolg des Originals anknüpfen. *The Empire Strikes Back* gab es sogar nur als Umbau-Kit für die alten *Star Wars*-Automaten.

Was den Nachfolgern verwehrt bleibt, gilt für den ersten *Star Wars*-Automaten umso mehr: Ihm ist die Verehrung jener Spieler sicher, die alt genug sind, um sich daran zu erinnern, wie es damals war, im Cockpit des Automaten zu sitzen (oder zumindest vor ihm zu stehen...). An die Freunde und Zuschauer drumherum und Obi-Wans ermutigenden Worte aus den Lautsprechern. Denkt daran: Die Macht ist mit euch!



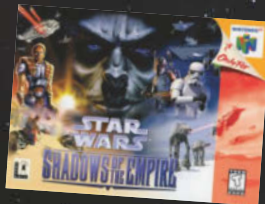
DIE BESTEN STAR WARS- SPIELE

Es gibt viele von ihnen, und **Retro Gamer** verrät euch die besten davon – egal ob Shooter, Rennspiel oder RPG.

DASH WER?

Star Wars: Shadows
Of The Empire 1996

10 *Shadows Of The Empire* spielt zwischen *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* und erzählt die Geschichte von Dash Rendar. Der wird in die Angelegenheiten der Hauptfiguren aus den Filmen verstrickt, muss ballern, mit dem Speeder durch die Gegend heizen und zu Fuß die Welt erkunden. Als eines der ersten N64-Spiele (in den USA erschien es bereits Ende 1996) zeigte es bereits, was diese Konsole konnte, und war einer der ersten *Star Wars*-Titel komplett in 3D. Tolle Noten bekam das Spiel nicht, aber gerade der Einstieg, in dem man AT-ATs auf Hoth zerstören muss, war großartig.



DIE BESTE SZENE ZUM SPIEL GEMACHT



Star Wars Episode I:
Racer 1999

9 Ein gelungenes futuristisches Rennspiel, das in unserer Liste mit den besten *Star Wars*-Spielen keinesfalls fehlen darf. Das Spiel von LucasArts ist so gut, dass es sich nicht einmal vor N64-Größen wie *F-Zero GX* verstecken muss. Nicht verwechseln dürft ihr *Star Wars Episode I: Racer* mit dem ebenfalls starken *Star Wars: Racer Arcade*, das Sega im Jahr 2000 veröffentlichte.

Es gibt sicherlich noch ein paar andere Szenen in *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung*, die – im Gegensatz zum Kinofilm als Ganzem – gut waren. Aber die Podrace-Sequenz mit dem kleinen Anakin Skywalker zählt gewiss zu den Highlights. LucasArts tat alles dafür, dass die Stärken der Filmszene auf *Star Wars Episode I: Racer* übertragen wurden. Ihr könnt im Rennspiel eine Reihe von Podracern und Strecken freischalten, zudem existiert ein exzellenter Zwei-Spieler-Modus, wobei die PC-Fassung im lokalen Netzwerk bis zu acht Spieler unterstützt.

Grafisch war *Star Wars Episode I: Racer* herausragend, besonders auf PC und Dreamcast. Aber auch die N64-Fassung, die zusätzlich vom Erweiterungspaket samt besserer Texturen profitiert, ist ein ziemlicher Hingucker.

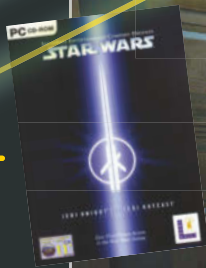


ALS DIE JEDI-RITTER COOL WURDEN

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 2002

8 *Jedi Knight II* war zwar nicht das erste *Star Wars*-Spiel, das die Jedi-Ritter zum Gegenstand machte. Aber es war das erste, in dem die aus den Filmen bekannte Macht der Jedis spielerisch voll zur Geltung kam. Im Vergleich mit *Jedi Knight: Dark Forces II*, in dem man bereits das Lichtschwert einsetzen konnte, baute *Jedi Outcast* die Jedi-Elemente massiv aus. So packend waren die Schwertkämpfe bis dato jedenfalls noch nie, besonders gegen die großen Storygegner. Held Kyle Katarn wählt zwischen drei Lichtschwert-Kampfstilen, die alle ihre besonderen Vor- und Nachteile sowie Kombo-Varianten bieten. Dadurch spielte sich das Actionspiel jeweils völlig anders.

Die Jedi-Machtkräfte stehen sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus zur Verfügung, der unter anderem Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag umfasst. Online sind die Kräfte allerdings viel wichtiger, da die Spieler in Vertreter der dunklen und der hellen Seite der Macht aufgeteilt werden. Die dunklen Mächte verfügen vor allem über aggressive Machtfähigkeiten, während die der guten Seite auf Heilung und Schutz fokussiert sind. Es gibt aber auch neutrale Kräfte, die von beiden Seiten genutzt werden können. Spielbar ist *Jedi Outcast* aus der Ego-Perspektive und der Third-Person-Ansicht. Letztere ist für den Lichtschwertkampf besser geeignet, der im Verlauf des Spiels zunehmend den Einsatz von Schusswaffen verdrängt.



» Kyle hat Zugriff auf drei Lichtschwert-Kampfstile.«



DAS GRÖSSTE STAR-WARS-GEHEIMNIS

Star Wars: Rogue Squadron 1998



7 Das Bemerkenswerteste an *Rogue Squadron* ist die Kombination aus von CD eingelesenem Hintergrundgrafik-Film und den darüberkopierten Sprites – das war damals technisch beeindruckend und zusammen mit Rendergrafik-Rätselspielen wie *7th Guest* mit die erste für Spieler sinnvolle Verwendung des neuen Datenmediums. Inhaltlich glänzte der Rail-Shooter (ihr konntet auf dem Bildschirm in alle Richtungen ausweichen, aber nicht verändern, wohin ihr flogt) vor allem mit seiner Schauplatz-Vielfalt.

Die Musik stammt übrigens von Chris Hülsbeck, und LucasArts behauptete, dass der Naboo Starfighter aus dem Film *Star Wars Episode 1 – Die dunkle Bedrohung* im Spiel freischaltbar wäre. Das war besonders spannend, da das Spiel gut ein halbes Jahr vor dem Kinostart in den Handel kam. Doch niemandem gelang es, das Vehikel freizuschalten! Einige Zeit nach dem Kinostart gab es dann die Auflösung in Form eines Cheat-Codes, mit dem man den Zugriff im Spiel ermöglichte. LucasArts hatte also nicht gelogen, aber zumindest irreführend kommuniziert.

MEHR TOLLE STAR-WARS-UNLOCKABLES

SKATE ALS DARTH MAUL

■ Den Gegenspieler aus *Die dunkle Bedrohung* gibt es in *Pro Skater 3* als Charakter. Er sieht cool auf dem Skateboard aus und nutzt zudem den Machtkriff für einen Special Move.



DIE KLASSISCHE AUTOMATEN-TRILOGIE

■ *Rebel Strike* war ein schwacher Abschluss der *Rogue Squadron*-Reihe, aber es verdient Lob für die Koop-Kampagne und die enthaltenen Automaten-Triologie von Atari.



HAN SOLO DER SÖLDNER

■ Fans von *Mercenaries: Playground of Destruction* ist vielleicht nicht mal bewusst, dass der berühmte Schmuggler im Spiel enthalten ist. Es ist ein rein visueller Skin, aber trotzdem macht es Spaß, als Han Solo zu spielen.



BESSER ALS DOOM

Star Wars: Dark Forces 1995

6 Es gibt eigentlich nichts, was uns bei *Dark Forces* gefehlt hätte, bis auf ein Laserschwert. Und vielleicht mehr Fingerspitzengefühl bei der BPJS, denn die indizierte den Egoshooter. Die Story um den bis dato unbekannten Kyle Katarn ist spannend gemacht und fügt sich gut ins Star-Wars-Universum ein. Konkret sollt ihr die Pläne des Todessterns besorgen, die in den Filmen genutzt werden – dazu wird es ja Ende 2016 sogar einen eigenen Kinofilm geben. Außerdem sah das Spiel gut aus und führt mit den Dark Troopers eine neue Variante der imperialen Streitkräfte ein. Manche bezeichneten es damals als *Doom*-Klon, aber *Dark Forces* entwickelte das Genre weiter: hoch und runter schauen, kriechen und schwimmen – das alles bot der id-Shooter nicht.



SPRINGEN

■ Springen oder kriechen war in *Doom* nicht drin, in *Dark Forces* schon. Es kommt bereits früh im Spiel zum Einsatz, womit sich *Dark Forces* viel dreidimensionaler anfühlt als das id-Spiel.



CINEASTISCHE CUTSCENES

■ Anders als *Doom* erzählt *Dark Forces* eine Geschichte in Cutscenes. Durchweg toll animiert waren diese nicht, aber sie geben *Dark Forces* deutlich mehr Substanz, als sie die Dämonenhatz hat.



WAHRNEHMUNG

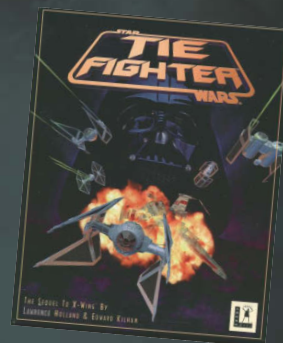
■ Heute kann man in jedem Shooter den Blick nach oben und unten richten. 1995 war diese Mechanik allerdings neu im Genre. In *Dark Forces* ist sie für Kyle äußerst hilfreich, da die Levels auch die Vertikale kräftig nutzen.

KYLE KATARN

■ Kyle Katarn verfügt über eine ausgearbeitete Hintergrundgeschichte, was auch die Bindung des Spielers zu ihm stärkt. Der Marine aus *Doom* wirkt im Vergleich mit Kyle austauschbar.

NÜTZLICHE ITEMS

■ Die Waffen in *Doom* sind großartig, *Dark Forces* hat aber nicht bloß Knarren im Angebot, sondern auch Items wie eine Lampe, die man an manchen Stellen braucht.



DIE BESTEN KAMPAGNEN DES WELTRAUMSPIELKLASSIKERS



EINMAL IM X-FLÜGLER

Star Wars: X-Wing 1993

5 Wenn ihr Anfang der 90er zum *Star Wars*-Fan wurdet, hatte diese komplexe Weltraumkampf-Simulation womöglich damit zu tun. Es war *Star Wars*, aber es trat nicht gegen Spiele wie *Wing Commander* an – Chris Roberts' Spiel übertrumpfte *X-Wing* zumindest grafisch und war viel actionreicher. *X-Wing* bot Rendergrafik mit TIE Fighters und anderen Objekten in echtem 3D. Das Missionsdesign hatte Schwächen, aber das störte wenig, wenn man dafür im legendären X-Flügler sitzt. Man konnte nicht bloß fliegen und schießen, sondern auch die Energie des Schiffs etwa auf die Schilde umleiten.



4 Star Wars: TIE Fighter 1994

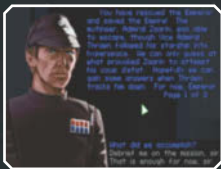
DAS NACHSPIEL VON HOTH

■ Die erste Kampagne fängt perfekt das Gefühl ein, aufseiten der Imperialen im TIE-Fighter zu sitzen. Sie beginnt wie eine stinknormale Inspektionstour, aber schon bald befinden wir uns in einem packenden Kampf mit Mugari-Piraten und Rebellenpack, darunter die gefährlichen X-Wings. Der Vorgänger *X-Wing* war gut, aber auf die Seite des Imperiums zu wechseln legte noch mal eine Schippe drauf. Vor allem mit der schieren Vielfalt, die die erste Kampagne in *TIE Fighter* bietet und uns damit auf konstant hohem Niveau unterhält.



VERRAT BEI OTTEGA

■ Die letzte Pflichtaufgabe in *TIE Fighter* ist ein wahres Prachtexemplar. Darin geht es um die Rettung des entführten Imperators Palpatine, die von Darth Vader persönlich überwacht wird. Der sagenhafte dunkle Jedi fliegt dann auch an eurer Seite los auf dem Weg durch die finale Reihe von Missionen. Natürlich müsst ihr euch einer Übermacht an Feinden stellen, um das Ziel zu erreichen. Aber zum Glück sitzt ihr hinter dem Steuerknüppel des mächtigen TIE-Jagdbombers, ohne den ihr ansonsten wohl chancenlos wärt.



NEUE BEDROHUNGEN

■ Zugegeben, die Kampagne *Neue Bedrohungen* stammt eigentlich aus dem hervorragenden Erweiterungspaket *Defender Of The Empire*, aber die Kampagne ist so gut, dass wir sie hier nennen müssen. Sie bildete den Abschluss des Erweiterungspakets, in dem ihr unter anderem einem beschädigten Kreuzer Geleitschutz gebt, einen Wissenschaftler rettet und gegen Piraten kämpft, die in den Besitz von TIE-Jagdbombern gelangt sind. In der Kampagne werden zudem die mächtigen Prototypen der Raketenboote eingeführt.



DER MYLOK IV KONFLIKT

■ Der Mylok IV Konflikt ist die vierte der sieben Kampagnen des Hauptspiels. Zu diesem Zeitpunkt seid ihr die meisten Schiffe bereits geflogen und tretet bereits mit einer hohen Routine gegen A-Wings, X-Wings und Y-Wings der Rebellen-Allianz an. Leichtfertig dürft ihr aber nicht werden. Denn all diese Gegner erfordern eine spezielle Taktik, um sie rechtzeitig auszuschalten. Die Missionen und deren Ziele sind eher simpel vom Aufbau, aber die tollen Dogfights mit den Rebellen können das kompensieren.



DIE BESTEN STAR WARS-SPIELE

DANK DIESER CHARAKTERE EIN KRACHER

3 Star Wars: Knights Of The Old Republic 2003



BASTILA SHAN

■ Bastila stößt zu euch, nachdem ihr sie vor den Schwarzen Vulkan gerettet habt. Sie ist ein tüchtiger Jedi, charakterlich impulsiv, eitel, aber auch selbstreflexiv.



CARTH ONASI

■ Carth flüchtet mit euch gemeinsam zu Spielbeginn. Er spricht nicht gerne über seine Vergangenheit und hinterfragt ständig unsere Entscheidungen. Im Prinzip ist er eine Pein.



CANDEROUS ORDO

■ Der abgebrühte Kriegsveteran ist dem Mandalorian-Kodex verschrieben und oft ein Grund für Zwist in der Gruppe. Aber er ist ehrenhaft und ein guter Kämpfer.



MISSION VAO

■ Mission Vao ist rotfrech und impulsiv, ein Teenager eben. Sie sieht immer das Beste in den Menschen und kann manchmal nervtötend optimistisch sein.



ZAALBAR

■ Dieser Wookiee ist Mission Vaos treuer Begleiter und geht ohne sie nirgends hin. Er ist der Sohn von Wookiee Chieftain und wurde von seinem Klan verbannt.



JOLEE BINDO

■ Der alte Jedi hat eine schwierige Vergangenheit und hält sich seit 20 Jahren versteckt. Den Grund, und weshalb er ein „Grauer Jedi“ ist, erfahrt ihr später.

» Juhani zählt zu den nutzlosesten Charakteren im Spiel.«



JUHANI

■ Juhani's tragischer Hintergrund hat sie wankelmütig gemacht und zur dunklen Seite der Macht getrieben. Juhani ist wohl der nutzloseste Charakter im Spiel.



HK-47

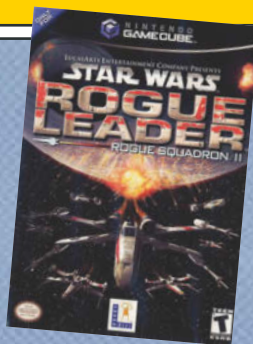
■ Der gefährliche Assassinen-Droide hat fast alles aus seiner Vergangenheit vergessen. Er ist höchst sarkastisch, aber wegen seiner Kampfkünste werdet ihr es billigerd hinnehmen.



T3-M4

■ Der Wartungsdroide ist ein Hacker, was in einigen Situationen hilfreich ist. Im Kampf selbst ist er nicht allzu brauchbar, weshalb ihr ihn selten miteinnehmen werdet.

WARUM ROGUE LEADER DAS BESTE STAR WARS AUF KONSOLE IST



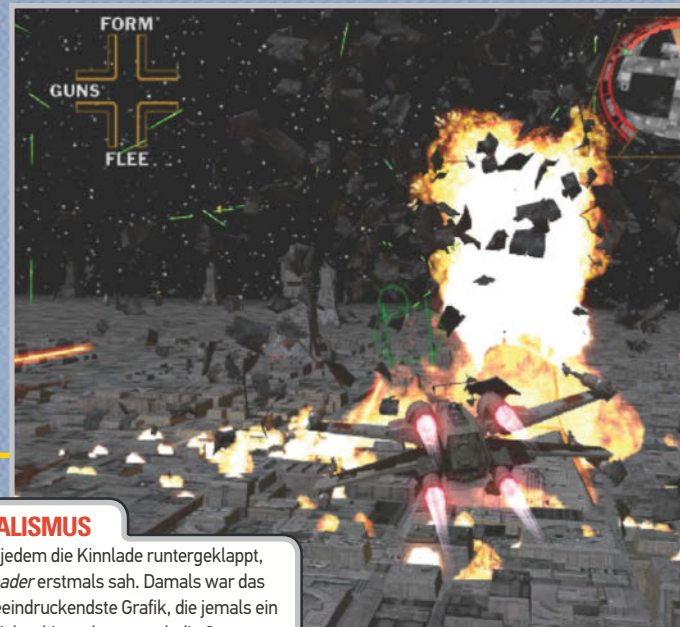
2 Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II 2001

KAMPF UM HOTH

■ Wir haben schon zuvor zig *Star Wars*-Spiele gespielt, in denen man in einem Snowspeeder gegen AT-ATs auf Hoth kämpft. *Rogue Leader* brachte die aus den Filmen bekannte Szene auf ein neues Level. AT-ATs zu harpunieren ist besser als in jedem vorherigen Spiel, während das Maß an Kontrolle über den Flügelmann dafür sorgt, dass wir uns wirklich in einem Kampf gegen das Imperium wähen.

HYPERREALISMUS

■ Es ist wohl jedem die Kinnlade runtergeklappt, der *Rogue Leader* erstmals sah. Damals war das einfach die beeindruckendste Grafik, die jemals ein *Star Wars*-Spiel zu bieten hatte, auch die Cutszenen waren filmreif. Selbst aus heutiger Sicht kann es sich dank seiner toll nachgebildeten Schiffe und Fahrzeuge, fantastischen Explosionen und schicken Lichteffekte noch sehen lassen.



HOLT DENIS LAWSON

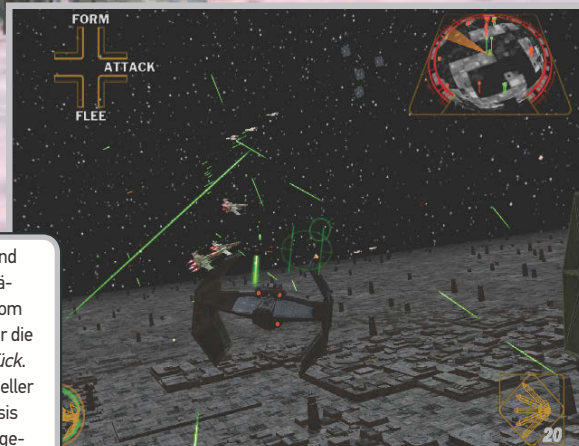
■ Fans der Romane zu *Rogue Squadron* werden wissen, welch wichtige Rolle Wedge Antilles in ihnen spielt. Gerade für sie ist es deshalb einfach nur klasse, dass Factor 5 und LucasArts den Schauspieler Denis Lawson engagierten, der die Rolle schon in den Filmen verkörperte hatte. Mit seinem würdevollen Auftritt verstärkte er die auch so schon brillante Atmosphäre des Spiels noch zusätzlich.

TOLLE SCHIFFE

■ Wie in *Rogue Squadron* fliegt ihr auch in *Rogue Leader* einige großartige Schiffe wie X-Wing, Y-Wing und A-Wing. Jedes davon steuert sich anders und kommt abwechselnd zum Einsatz. Die Missionen sind abwechslungsreich und gut ausbalanciert. Es gibt auch einige freischaltbare Fahrzeuge, darunter drei der coolsten in der Galaxie: die Slave-I, den TIE X1 und den Millennium Falken, den es schon in *Rogue Squadron* gab.

COOLE BONUSLEVELS

■ *Rogue Squadron* hatte drei freischaltbare Extralevels. Die sind aber nichts gegen die fünf in *Rogue Leader*, die einfach nur phänomenal gut sind. In einer der Missionen spielt ihr die Flucht vom Todesstern in *Krieg der Sterne* nach, in einer anderen erlebt ihr die Jagd durch das Asteroidenfeld aus *Das Imperium schlägt zurück*. In zwei weiteren Missionen spielen Darth Vader und sein spezieller TIE-X1-Jäger und der Vergeltungsschlag auf eine Rebellen-Basis eine Rolle. In der fünften Mission lautet euer Ziel, zehn Wellen gefährlicher imperialer Kampfschiffe zu überstehen.



DIE MACHT IST STARK DARIN

Star Wars 1983

1

Ginge es nicht um *Star Wars*, sondern um *Highlander*, hätte sich „Es kann nur eines geben“ als Motto angeboten. Denn Ataris erster *Star Wars*-Automat war seinerzeit schlichtweg ein brillantes Ding! Trotzdem es in unserer Liste der besten *Star Wars*-Spiele einige exzellente Titel gibt, existiert unter Berücksichtigung des Veröffentlichungszeitraums keins, das sich mit diesem in letzter Konsequenz messen kann oder auch nur ansatzweise dessen Bedeutung erreicht. Gewiss hatte der überragende Erfolg des Automaten, von dem weit mehr als 10.000 Exemplare hergestellt wurden, auch damit zu tun, dass er zur richtigen Zeit kam.

Parallel mit dem dritten Film *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* in den Spielhallen zu landen war so unpassend nicht. An dessen ebenfalls überragender Qualität ändert das allerdings nichts. Das Missionsdesign mit dem dreiteiligen Angriff auf den Todesstern in Luke Skywalkers X-Wing war nur eins: exzellent.

Wie gut das Spiel mit seiner schönen Vektorgrafik war, erkannten sogar jene, die gar keine Fans der Marke waren. Denn auch sie hatten großen Spaß und wurden von den unzähligen Möglichkeiten, Bonuspunkte zu sammeln, zum Münzwurf angestachelt. *Star Wars*-Anhänger waren ohnehin rundum glücklich: Ein schnelles, forderndes Spiel, ein hochwertiger Automat mit grandiosem Controller, der besonders in der Sitzvariante mit seiner authentischen Cockpit-Nachgestaltung glänzt. Und nicht zuletzt natürlich die Sprachsamples aus den Filmen, mit denen uns Luke Skywalker oder Obi-Wan Kenobis Worte ins Ohr gehaucht oder R2-D2s Piepser von hinten auf dem X-Wing signalisiert werden. Die tolle Musik aus der Trilogie müssen wir nicht extra erwähnen.

Der *Star Wars*-Automat von Atari machte einfach im ersten Versuch alles richtig, was Technik, Spielinhalt und Qualität der Umsetzung betrifft. Denn auch wenn später einige *Star Wars*-Spiele die Vernichtung des ersten Todessterns durch Luke aufgriffen, egal ob Automaten-Spiele von Sega, *Super Star Wars* oder *Rogue Leader*, keins davon hat es besser gemacht als der Atari-Automat!

»Das Spieldesign war exzellent, das Steuerhorn der ideale Controller.«

AUCH DIESE SPIELE SIND MEHR ALS EINEN BLICK WERT

Knapp an den Top 10 gescheitert, aber ebenfalls tolle *Star Wars*-Spiele.

SUPER STAR WARS 1983

■ Der SNES-Klassiker ist knüppelhart, großartig ist das Run-and-gun trotzdem – oder gerade deswegen. Auch hier könnt ihr den legendären Angriff auf den Todesstern mit dem X-Wing fliegen.



STAR WARS TRILOGY ARCADE 1998

■ Segas zweitem Versuch mit der *Star Wars*-Lizenz konnte man in den Spielhallen Ende der 90er kaum entgehen. Gut so, denn das Spiel war exzellent.



STAR WARS GALAXIES 2003

■ Die erhoffte Masse an Spielern erreicht das erste *Star Wars*-MMORPG unglücklicherweise nicht. Stark war das *Star Wars* *Galaxies* dennoch, Fans wollen es heute noch wiederbeleben.



STAR WARS: BATTLEFRONT II 2005

■ Als der Team-Shooter vor gut einer Dekade erschien, gab es keine bessere Alternative – und es macht immer noch Spaß, egal ob als Sith Lord oder Rebelle.



LEGO STAR WARS II: DIE KLASSISCHE TRILOGIE 2006

■ Jeder weiß, dass die Lego-Abenteuer von TT Games unterhaltsam sind und die Lizenz gekonnt bedienen. Nur eins fehlt auch diesem *Star Wars*-Spiel: ein höherer Schwierigkeitsgrad.





Star Wars: X-Wing

MÖGE DIE MACHT IMMER MIT DIR SEIN!

RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC.
» ERSCHEINEN: 1991
» HARDWARE: MS-DOS

Von Michael Hengst

Wie der wirtschaftliche Erfolg des aktuellen Kinofilms *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* anschaulich verdeutlicht, ist die im Jahr 1977 von George Lucas erfundene Space-Seifenoper *Star Wars* ein populär-kulturelles Phänomen, das schon Generationen von Geeks beschäftigt.

Für die Fans der original Trilogie wurde im Jahr 1993 endlich ein feuchter Traum wahr. Zwar nicht der heimliche Wunsch, mit Prinzessin Leia im goldenen Bikini zu einem Tête à Tête auf Dantooine hinter einer Sanddüne zu verschwinden, sondern im Cockpit eines X-Wings im Kampf gegen die finsternen Schergen des Imperiums durch die Galaxis zu düsen.

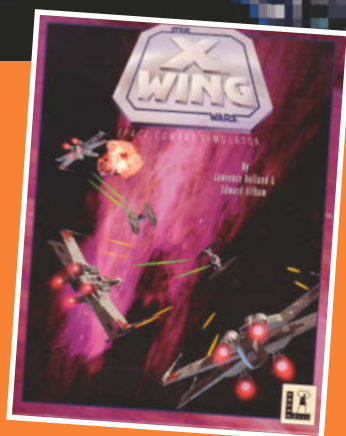
Lawrence Holland, der Vater der berühmten Action-Simulationen *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, erhielt von Arbeitgeber LucasArts grünes Licht für eine *Star Wars*-Space-Simulation (im Übrigen das erste Computerspiel aus dem Lucas-Universum): *Star Wars: X-Wing*, oder kurz *X-Wing*, war geboren. Spielerisch orientierte sich Holland an bewährten Mechanismen, die schon bei Mitbewerbern wie dem drei Jahre früher erschienenen *Wing Commander* funktionierten.

So bietet *X-Wing* drei aufeinanderfolgende Kampagnen, die mit einem Angriff auf den berühmten (ersten) Todesstern abschließen. Bis dahin fliegt der Rebellen-Pilot mit Maus oder Joystick, unter der wachsamsten Anleitung von General Ackbar, eine Vielzahl ausgetüftelter Missionen wie beispielsweise Eskort-Aufträge, Angriffe auf feindliche Transporter oder schlichte Aufklärungsjobs. Dabei steuert Michael Skywalker natürlich nicht nur den famosen X-Flügler, sondern nimmt auch Platz in bei Fans nicht weniger bekannten Rebellen-Schiffen wie A-Wing, Y-Wing oder, via Erweiterungs-pack, B-Wing. Ungeduldige Piloten können kleine Abstecher vom Rebellenalltag machen und mit „historischen Missionen“ Laser und Torpedo-Techniken verfeinern.

Auch wenn spielerisch deutliche Anleihen beim Produkt von Origin zu sehen sind, war *X-Wing* viel mehr eine Simulation, und auch entsprechend schwieriger. Außerdem griff Holland tief in die technische Trickkiste: Statt wie bei *Wing Commander* Raumschiffe mittels Bitmap-Grafik auf den Schirm zu zaubern, wurden die X-Wings und anderen Schiffe dreidimensional mittels ausgefüllter Polygonen dargestellt. Aber nicht nur optisch sorgte *X-Wing* für Furore – auch akustisch setzte LucasArts mit dem Titel Maßstäbe und unterstützte sowohl die beliebte Soundblaster-Karte als auch die (damals sündhaft teure) Roland-MT32 Midi-Hardware. Kurzum: Jeder Star Wars-Fan mit einem PC schrammte für Monate an der Armutsgrenze vorbei.

X-Wing wurde zum Erfolg, einige Erweiterungen mit neuen Raumschiffen folgten prompt, und nur ein Jahr später erschien mit *TIE-Fighter* das Spiel für Imperiumspiloten – praktisch eine spielerische Weltraum-Neuaufgabe von *Imperium schlägt zurück*. Auch fast 25 Jahre nach Erscheinen tauchen die Klassiker zum Schnäppchenpreis immer wieder bei einschlägigen Oldie-Plattformen wie GoG oder Humblebundle auf – für Preise unter der 10-Euro-Grenze können auch moderne Nerds zuschlagen.

Erlaubt mir aber eine Warnung: Wie bei einigen der Originalfilm-Protagonisten aus dem aktuellen Film hat die Zeit mehr als nur deutliche Spuren bei den Klassikern hinterlassen: Das kurze Aufflackern der Macht verflüchtigte sich bei mir leider nach den ersten zwei gespielten *X-Wing*-Missionen schon wieder. Darth Vader würde sich wohl nicht gleich in sein Lichtschwert stürzen, aber der einstmalige feuchte Traum ist bei mir genauso zerplatzt wie der Wunsch, Prinzessin Leia heute hinter die nächste Düne zu bitten.



CIVILIZATION

CIVILIZATION IST EIN WERK VON DERART EPISCHEN UND TRENDSETZENDEN AUSMASSEN, WIE ES NUR DIE EHRGEIZIGSTEN UND SCHLAUESTEN ENTWICKLER HERVORBRINGEN KÖNNEN. WIR HABEN UNS MIT EINEM SPIELDESIGNER UNTERHALTEN, DER DEFINITIV IN DIESE KATEGORIE FÄLLT: SID MEIER. DABEI ERFUHREN WIR, DASS CIVILIZATION HÄTTE WERDEN KÖNNEN.



DARUM GEHT'S

■ Obwohl *Civilization* natürlich nicht das erste rundenbasierte Strategiespiel und auch nicht der erste 4X-Titel war, ist es doch der Genreprimus schlechthin. Ihr versucht nicht nur, mit anfangs bescheidensten Mitteln ein prachtvolles Reich aufzubauen, sondern kämpft auch mit sozialen Umwälzungen und technischen Neuentdeckungen. Viele andere Spiele haben versucht, dies nachzumachen, doch es ist immer noch die *Civilization*-Reihe, die dieses Prinzip zur Perfektion führt.

Der Beginn von *Sid Meier's Civilization* könnte bescheidener kaum ausfallen. Mit einer einzigen Siedlereinheit an fernen Gestaden gestrandet, nehmt ihr euer Schicksal in die Hand. Um euch herum befindet sich nichts als Dunkelheit, in die ihr den Siedler schicken müsst, um in unbekanntem Terrain eine erste Stadt zu gründen. Aus der Schwärze, die euch umgibt, tauchen sowohl unbekannte Bedrohungen als auch Chancen auf, wenn ihr mit den ersten Militäreinheiten, die mit einfachsten Waffen ausgestattet sind, in diese unberührten Gebiete vordringt.

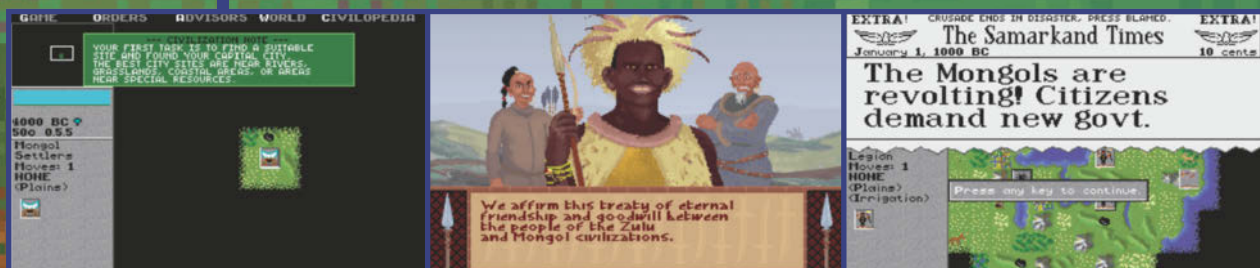
Ganz egal wie oft ihr in diesen unheimlichen Nebel eingedrungen seid – der Anfang einer Partie ist immer wieder etwas ganz Neues. Ihr habt zwar in den vorausgegangenen Partien des Globalstrategie-Spiels viele Erfahrungen gesammelt, doch durch das Auswürfeln von Weltkarte, Startposition, Ressourcenverteilung, Barbarendörfern und den Positionen der anderen Zivilisationen ist doch jedes Spiel wieder neu. Was bei jeder Partie gleich bleibt, ist der Drang,

herauszufinden, wie sich die Welt wohl diesmal entwickeln wird.

Mit einer ähnlich großen Zahl von Herausforderungen und Möglichkeiten, wie sie *Sid Meier's Civilization* dem Spieler bietet, sah sich auch der namensgebende Macher bei der Entwicklung konfrontiert. Er versuchte quasi selbst, Konflikte und Entdeckungen mit Ressourcenmanagement und Diplomatie zu vereinen.

Als das Spiel 1991 schließlich erschien, war Sids Name bereits bekannt, da er eine Reihe hervorragender Flugsimulationen für die Firma MicroProse entwickelt hatte, die er gemeinsam mit John Wilburn „Wild Bill“ Stealey gegründet hatte. Außerdem hatte Sid die Wirtschaftssimulationen *Pirates!* und *Railroad Tycoon* geschaffen, wo erstmals sein Name im Titel auftauchte, um den Fans die zu erwartende hohe Spielqualität anzupreisen.

Dennoch war *Civilization* ein enormes Unterfangen, für das selbstredend ein großer Masterplan existierte, der peinlich genau umgesetzt wurde – oder etwa nicht? Sid lacht auf unsere entsprechende Frage hin: „Eigentlich haben wir



CIVILIZATION



nur einfach so drauflosgearbeitet. Eine unserer großen Fragen war, wie weit wir mit der Technik gehen konnten, und lange Zeit war kein Ende in Sicht. Wir konnten es dem Spieler ermöglichen, bis in die Moderne zu gelangen, und dachten uns: 'Wo sollen wir eigentlich aufhören?' Wir ließen uns beim Design von der Spielmechanik leiten und fanden heraus, wie wir das Gefühl, sich durch die Geschichte zu bewegen, am besten rüberbringen konnten."

Dieser Eindruck von Fortschritt wird durch ein durchdachtes System ständiger Verbesserungen und zunehmender Komplexität erreicht, bei dem der Spieler klein anfängt und schließlich immer weitreichendere Entscheidungen treffen muss. Bevor er sich versieht, muss er die zahlreichen Aufgaben, die zur Expansion der eigenen Zivilisation nötig sind, mit den Erwartungen und Bedürfnissen anderer unter einen Hut bringen. Mit diesen verschiedenen Schichten hatte Sid schon bei *Railroad Tycoon* experimentiert und herausgefunden, wie viel Spaß es machte, wenn die verschiedenen Spielmechaniken gekonnt ineinandergriffen.

Sid holte sich aber auch Anregungen von beliebten Titeln wie *SimCity*, das sich Will Wright ausgedacht hatte, oder bei *Empire* von Walter Bright. Er fand einen Weg, das simple Ziehen von Einheiten und das Aufdecken des Terrains mit einem größeren Überbau, nämlich volkswirtschaftlichen Systemen, Technologien und Philosophien, zu verbinden. Alle diese Elemente

» [PC] Sid Meier selbst hat einen Gastauftritt als Überbringer froher Botschaften.



SCHWERTER & PFLUGSCHAREN

Ob friedlicher Bauherr oder marodierender Despot – hier sind einige der wichtigsten Technologien, ohne die ihr nicht auskommen werdet.

DAS RAD



Eine der allerersten Entdeckungen ist

auch eine der wichtigsten. Da hierdurch nicht nur weitere Technologien, sondern auch der Streitwagen verfügbar wird, ist das Rad essenziell für jeden Feldherren.



SCHWARZPULVER

Schwarzpulver ermöglicht den Musketier, der sowohl als mächtiger Aggressor als auch als exzellente Verteidigungseinheit fungiert. Und wo Schwarzpulver ist, sind natürlich auch Kanonen!

SUPRALEITER



Dies ist die Voraussetzung für die viel-

leicht wichtigste militärische Einrichtung überhaupt in Civ: das SDI. Es stellt den einzigen Schutz vor den vernichtenden Kernwaffen dar, sodass ihr eines gebaut haben solltet, bevor der Gegner auf dumme Gedanken kommt...

TÖPFERN



Fortschritte in der Landwirtschaft können

aus einem kleinen Dörfchen eine mächtige Stadt machen. Mit der Töpferei kommt die Kornkammer, denn wer soll die Streitwagen fahren, wenn alle verhungern?

GRAVITATIONSTHEORIE



Abgesehen von der praktischen Anwendung öff-

net die Gravitationstheorie den Weg zum Isaac Newton College. Diese Einrichtung steigert die Erzeugung von Wissenschaft in Bibliotheken und Universitäten um stolze 66 Prozent.

RAUMFAHRT



Als ultimativer Ausdruck technologischer

Übermacht beginnt mit der Raumfahrt das Wettrennen ins All. Überlasst die anderen ihrem kindischen Gezänke und fliegt zu den Sternen, um einen neuen Planeten zu kolonialisieren.

920,000
1834 AD
910 0.73

Mongol
Killers
eternan
ves: 0.2
markand
(vamp)
oad)

» [PC] Was sich hinter dem Kriegsnebel verbirgt, ist immer wieder spannend: Barbaredorf oder rohstoffreiche Küste?



» ALS WIR VON ECHTZEIT AUF RUNDEN-BASIIERT GINGEN, MACHTE ES KICK. « SID MEIER

► beeinflussten die eigene Zivilisation über einen langen Zeitraum. Sid erklärt das Konzept so:

„Idealerweise geben wir euch interessante Aufgaben, die jede denkbare Zeitspanne umfassen können. Das ist der Grundgedanke von ‚nur noch ein Zug.‘ Es ist die Erwartungshaltung, dass noch viele interessante Dinge kommen werden. Die meiste Zeit während des Spiels denkt ihr an die Zukunft. Wenn ihr euch Gedanken macht, was an den verschiedenen Fronten passieren könnte, dann haben wir euch am Haken. Das ist unser großes Ziel: Verschiedene interessante Dinge sollen gleichzeitig auf vielen Ebenen passieren.“

Sid war entschlossen, den Spielern im Gegensatz zur vorherigen Generation von Strategietiteln einen neuen Ansatz zu bieten. Letztere fand er nämlich in der Mehrzahl destruktiv. Er wollte nicht, dass sich alles nur darum drehte, Dinge in die Luft zu jagen. Stattdessen wollte er, dass der Spieler sich darauf fokussierte, etwas zu erbauen und sich seine eigene Geschichte zu schaffen. Und tatsächlich: Obwohl eine Partie *Civilization* auch mit atomarer Vernichtung enden kann, gibt es auch friedlichere Strategien, vor allem den „Raumschiff-Sieg“. Kriegführen ist eigentlich nur dann effektiv, wenn es schnell geht, und der Krieg nicht jahrzehntelang die eigene Wirtschaft belastet. Da zudem eine zunehmende Anzahl von Städten zu immer größerer Unzufriedenheit und mehr Korruption führt, ist es keinesfalls das Beste, möglichst viele andere Länder zu erobern.

Heutzutage bestimmt größtenteils das Internet, was gerade in Mode ist, und große Spieleproduktionen haben mit strengen Kostenvorgaben und engen Terminplänen zu kämpfen. 1991 allerdings hatten Sid Meier und sein Partner Bruce Shelley mehr oder weniger freie Hand. So erstellte Sid neue Versionen mit neuen Features, die Bruce dann ausprobierte und mit Sid besprach. Während die Programmierarbeit stärker bei Sid lag, verbrachte Bruce viel öfter und länger echte Spielzeit mit dem Titel.

Diese beiden Männer und der Grafiker, mit dem sie arbeiteten, waren lange Zeit die einzigen Schöpfer von *Civilization*. Sie trafen Entscheidungen, die sie als Entwickler, aber auch als Spieler für richtig hielten, ohne Fokusgruppen oder große Testteams

zufriedenstellen zu müssen. Auf der anderen Seite konnte man damals nicht einfach nach-patchen, wenn der Titel einmal in den Händler-regalen stand. „Wenn ich heute zurückschaue, macht es mir schon ein wenig Angst – aber wir wussten es damals einfach nicht besser“, erklärt Sid bescheiden. „Wir kopierten das Spiel auf eine Diskette und schickten es nach draußen in die Welt. Wochenlang hörten wir gar nichts. Es gab schließlich kein Internet und das damit einhergehende Feedback. Erst nach sechs Monaten hatten wir genügend Rückmeldungen, um über ein Update nachdenken zu können.“

Ein Update, das dann per Diskette irgendwie die Fans erreichen musste, versteht sich. Sid fährt fort: „Ich glaube einfach, dass die Spieler damals ein wenig gnädiger waren und bereit waren, mehr Zeit zu investieren, um sich mit einem Spiel anzufreunden. Es kamen ja nur etwa vier Strategietitel pro Jahr heraus, also hatten wir drei Monate Aufmerksamkeit, als wir *Civ* auf den Markt brachten.“

So viel Zeit benötigte man auch in etwa, um den 130 Seiten starken Wälzer durch-zuarbeiten, der bei *Civilization* als Hand-buch beilag. Er war von Bruce Shelley verfasst worden und gab nicht nur einen Überblick über die Spielmechanik, sondern auch über die Errungenschaften der menschlichen Rasse, ihre volkswirtschaftlichen Modelle, politischen Standpunkte und militärischen Strategien. Das Handbuch ließ sich damit auch losgelöst vom Spiel als Gutenachtlektüre nutzen. Abgesehen davon, dass Sid Bruce als „wunderbaren Kollegen“ beschreibt, hebt er auch doppeldeutig hervor, dass das Handbuch „dem Spiel insgesamt viel mehr Gewicht verliehen“ habe.

Auch wer das Buch von vorne bis hinten durcharbeitet, wird allerdings feststellen, dass man die besten Strategien bei *Civ* immer noch durch das Spielen in der Praxis lernt, wobei das Experimentieren auch oft zu unerwarteten Ergeb-

» [PC] Manche Regierungstypen führen zu speziellen Strategien: Eine große Armee unter Waffen zu halten ist in einer Republik schwierig.



KENNE DEINE NACHBARN

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser! Es zahlt sich aus, die Zivilisationen genau zu kennen, mit denen ihr euch einen Kontinent teilt. Schließlich kann deren Temperament recht unberechenbar ausfallen, und wer wird schon gerne geweckt, weil eine feindliche Armee vor der eigenen Hauptstadt steht?



ALEXANDER DER GROSSE

■ Der Grieche mit der blonden Mähne und dem unbescheidenen Namen gilt als einer der größten Feldherren aller Zeiten. Alexander wird euch den Frieden anbieten und dann trotzdem aggressiv in euer Territorium vordringen.



DSCHINGIS KHAN

■ Als gnadenloser Anführer ist Dschingis Khan für seinen Blutdurst und seine Expansionsgelüste bekannt. Er erobert auch gerne einmal mehrere Gegner auf einmal, statt sich auf den Ausbau der eigenen Infrastruktur zu konzentrieren.



JULIUS CAESAR

■ Caesar war voller Widersprüche: Er verteidigte einerseits die Rechte seines Volkes, zerstörte aber auf der anderen das Römische Reich, bevor er selbst ermordet wurde. Bei Civ legt er gleichermaßen Wert auf technischen Fortschritt und Expansion.



MAHATMA GANDHI

■ Als talentierter Politiker und spiritueller Anführer der Friedens- und Unabhängigkeitsbewegung in Indien bevorzugt Gandhi friedliche Expansion statt Blutvergießen. Er wird beim Wettlauf ins All normalerweise immer ganz vorne mit dabei sein.



NAPOLEON

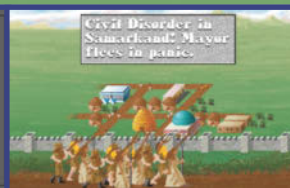
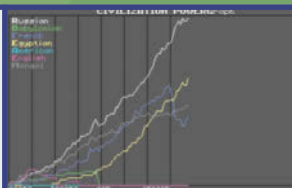
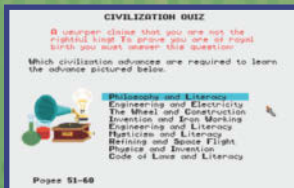
■ Napoleon war zwar ein ehrgeiziger Politiker, doch seine Stärke bezieht er klar aus seinem militärischen Talent. Es ist durchaus möglich, eine beiderseitige Vereinbarung mit dem Expansionisten zu schließen, der tatsächlich gar nicht so klein war!



SHAKA

■ Als erster König der Zulu erobert Shaka schlecht vorbereitete Zivilisationen im Handstreich. Er wirkt wie ein lächelnder Verbündeter, hat aber das Herz eines wilden Löwen. Seine Schwachstelle ist die Technologie, er forscht nicht so fleißig wie andere Anführer.

» [PC] Das 130 Seiten starke Handbuch dient auch als Kopierschutz, bei dem ihr Fachfragen korrekt beantworten müsst.



» [PC] Vergesst die Idee, jede Technologie selbst erforschen zu wollen, und nehmt sie euch einfach mit Gewalt!

nissen führen kann. Genauso war es auch bei der Entwicklung, wo die frühen Prototypen noch viele verschiedene Systeme vermischten, bevor die Mechaniken ausgedünnt und finalisiert wurden.

Sid verrät uns, dass er die Weltkarte zunächst viel größer geplant hatte. Doch das führte zu einigem Leerlauf zwischen wichtigen Ereignissen, was ihm missfiel. Außerdem hatte er mit verschiedenen Stadt-Nutzungszonen à la *SimCity* experimentiert, was er aber wieder verworf, weil es dem Spieler zu viel Kontrolle abgenommen hätte – man sollte einzelne Gebäude errichten. Die vielleicht wichtigste Änderung war allerdings der Schritt von einem Echtzeitspiel zum rundenbasierten Titel. Ja, das wohl beliebteste Rundenstrategiespiel hätte ein RTS werden können! Zum Glück kam es anders, wie Sid verrät: „Als wir auf rundenbasiert wechselten, machte es Klick. Man hatte plötzlich ein ganz anderes Machtgefühl und überlegte wirklich gründlich, was man tat.“

Dieses Gefühl, das Schicksal einer ganzen Nation über die Jahrtausende zu bestimmen, ist einer von vielen Faktoren, die den Reiz von *Civilization* ausmachen. Das Spiel ist so gut balanciert, dass man sich selten überfordert fühlt. Und obwohl es komplex ist, versucht es, nie kompliziert zu sein. So werden die Kämpfe nicht durch komplexe Spezialfertigkeiten verkompliziert oder dadurch, dass ihr Angriffs- und Verteidigungsformationen bilden müsst. Die Ressourcen, Einheiten, Gebäude und der technologische Fortschritt werden von verschiedenen Spielwährungen bestimmt (etwa Schilde oder Nahrung), die ihr

jederzeit im Blick habt. „Wir wollten die einzelnen Systeme sehr eindeutig gestalten“, sagt Sid. „Was hat man davon, wenn man ständig rätselt, was gerade passiert? Das macht keinen Spaß.“

Abgesehen von der fragwürdigen Diplomatie und anderen Anführern, die vom besten Freund urplötzlich zum Todfeind werden, war bereits das allererste *Civ* rundum gelungen. Spätere Serientitel haben zwar mit verschiedenen neuen Spielmechaniken experimentiert und weitere Subsysteme eingeführt, die Balance und den Kern des Spiels aber stets beibehalten. Die größte Änderung machte das Kampfsystem, das mit *Civilization 4* Einheitenstapel einführt (zig Kampfeinheiten auf derselben Stelle) und mit *Civilization 5* erstmals auf Hexfelder (und wieder nur eine Kampfeinheit pro Feld) setzte.

Wenn man das erste *Civilization* heute wieder spielt, merkt man, wie ausgereift es 1991 schon war. Es legte den Grundstein nicht nur für die Serie, sondern auch für das Globalstrategie-Genre als Ganzes. Sid selbst bezeichnet es als „gutes Gefühl“, dass die Serie bis heute so geschätzt wird. „*Civilization* hat eine große Fangemeinde, die sich über ihre Erfahrungen austauscht und nach 25 Jahren immer noch sehr aktiv ist. Die Spieler haben inzwischen weit mehr Energie, Kreativität und Ideen in das Spiel hineingesteckt, als wir das je getan hatten. Der Titel hat viele Menschen zusammengebracht, und das macht mich sehr froh!“



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** MicroProse
- » **ENTWICKLER:** Sid Meier
- » **ERSCHIENEN:** 1991
- » **PLATTFORM:** Diverse
- » **GENRE:** Rundenstrategie



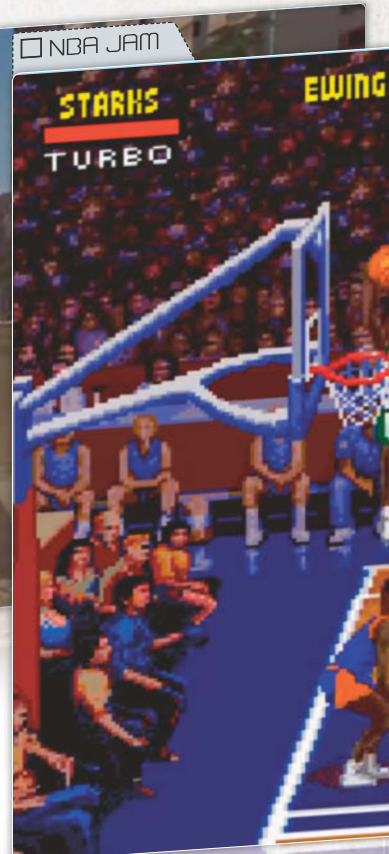
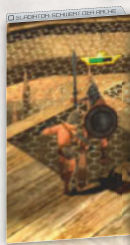
ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SPITFIRE ACE
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1982

SID MEIER'S PIRATES!
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1987

SID MEIER'S RAILROAD TYCOON (IM BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1990





DIE FIRMEN- ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

Acclaim

HINTER DEN KULISSEN EINES UMSTRITTENEN PUBLISHERS

Acclaim steht für eine Achterbahnfahrt der Gefühle. Der 1987 gegründete Publisher machte Höhen und Tiefen durch und sorgte immer wieder auf unkonventionelle Weise für Aufsehen. **Retro Gamer** hat sich den kontroversen Publisher genauer angesehen.



»[NES] Beam Software entwickelte
Airwolf für NES.



»ICH WOLLTE AM
ANFANG ODER ENDE
DES ALPHABETS
VERTRETEN SEIN.«

GREG FISCHBACH

Beginnen wir die Geschichte von Acclaim Entertainment mit Greg Fischbach. „Ich habe in Washington, D.C. als Anwalt angefangen“, erzählt uns der Gründer des Publishers. „Mitte der 70er Jahre bin ich an die Westküste gezogen und habe in einer Kanzlei in Los Angeles gearbeitet.“ Greg ging schon bald eigene Wege und gründete seine eigene Kanzlei, wo er unter anderem Richard Bransons Konzern Virgin und den Musiker Steve Miller betreute.

Ein weiterer Mandant war Activision. Greg arbeitete Verträge für die Programmierer und Designer des Publishers aus. „Auf internationaler Ebene hatten wir viel mit Activision zu tun“, erinnert sich Greg. „Eines Tages ist Jim [Levy, damaliger Chef von Activision] auf mich zugekommen und hat mich gebeten, einen Präsidenten für die internationale Abteilung des Publishers zu finden.“ Greg kam mit drei Vorschlägen zurück. „Wir trafen uns zum Abendessen, wo er mir den Posten angeboten hat – einfach so aus dem Nichts! So nabe ich in der Videospiel-Branche Fuß gefasst.“

In Großbritannien traf Greg wenig später auf Rod Cousens, der beim Entwickler Quicksilver

arbeitete. Rod erinnert sich: „Ich habe ihn zum ersten Mal auf der Sofcon-Messe in New Orleans getroffen. Wir hatten einen kleinen Stand, wo wir *Bugaboo The Flea* präsentiert haben.“ Greg und zwei weitere Mitarbeiter von Activision kamen auf den Stand zu. Sie waren auf der Suche nach Projekten, die sie in den USA vertreiben konnten. „Aus diesem Treffen hat sich eine lange Zusammenarbeit entwickelt.“ Rod gründete 1985 den Publisher Electric Dreams – ein Tochterunternehmen von Activision.

Greg verließ Activision 1986 und übernahm die Rolle des Präsidenten bei RCA Records International. Das Engagement war jedoch von kurzer Dauer. „Nach RCA war ich war auf der Suche nach einer neuen Aufgabe und rief einen Freund an. Dieser war Vertriebsleiter bei Activision und kam gerade von der CES zurück. Er sagte mir, dass es der Videospiel-Branche nach dem Crash wieder besser gehe“, erinnert sich Greg. Sein Gesprächspartner war Jim Scoroposki. Er wollte von Greg wissen, ob er, wie zuvor bei Activision, neue Videospiel-Projekte auskundschaften wolle. Greg hatte für Activision viel Zeit in Japan verbracht, um Lizenz-Deals auszuhandeln. Nach kurzer Überlegung stimmt er zu.

Die beiden Männer gründeten bald darauf Acclaim. Wie kam es zu dem Namen? „Ich hatte mich eigentlich auf einen japanischen Namen für unser Unternehmen festgelegt. Jim war aber der

»[Saturn] *Rise Of The Robots* erhielt einen Nachfolger.«

» Nach der Übernahme zog
Acclaim Teesside um.

► Meinung, dass den niemand versteht“, antwortet Greg. Zu der Zeit war die Computer Electronics Show die wichtigste Messe für die Spiele-Branche. Die Aussteller wurden in alphabetischer Reihenfolge im Verzeichnis geführt. „Ich wollte entweder am Anfang oder am Ende der Liste stehen, nicht irgendwo in der Mitte. Wir haben uns Gedanken über einen Namen gemacht und ‚Acclaim‘ klang gut. Nach Beratungen mit unseren Anwälten haben wir uns auf den Namen festgelegt.“ Jim und Greg wurden als Gründer des neuen Unternehmens geführt. Gut drei Monate später stieß ein weiterer, ehemaliger Activision-Mitarbeiter hinzu: Rob Holmes.

Das erste Ziel der Acclaim-Gründer war es, ihre Kontakte zu nutzen und Famicom-Spiele für den amerikanischen Markt, also das NES, zu lizenzieren. „Bei einem meiner ersten Besuche in Japan hat mich der damalige Sega-Chef Hayao Nakayama mit Hiro Fukami bekannt gemacht. Ich habe zu der Zeit noch für Activision gearbeitet.“ Nach der Gründung von Acclaim wandte sich Greg an Hiro und überredete ihn, sich dem Publisher anzuschließen. Hiro sollte nach Titeln in Japan Ausschau halten, die in den USA veröffentlicht werden konnten. „Aufgrund dieses Vorgehens waren wir bereits nach sechs Monaten in der Lage, Spiele auf den Markt zu bringen“, sagt Greg.

Zu jener Zeit hatte Nintendo Probleme, seine Titel westlichen Publishern schmackhaft zu machen. „Typisch für Nintendo war es, dass du die produzierten Module bezahlen musstest, bevor du sie verkauft hattest“, prangert Greg das für den Vertriebspartner riskante Unterfangen an. „Wir haben uns Spiele in Japan angesehen

und Verträge ausgearbeitet. Wir kamen zurück und mussten vier Titel auswählen.“ Unter anderem fiel die Entscheidung auf *Tiger-Heli* und das Weltraumerkundungsspiel *Star Voyager*. Bei allen Titeln handelte es sich um Famicom-Spiele.

Die Frage war, woher das Geld für die Vermarktung kommen sollte: „Jimmy und ich hatten 250.000 US-Dollar in unser Unternehmen gesteckt. Es gab keine externen Investoren.“ Auf den letzten Drücker wurde doch noch ein Kapitalgeber gefunden, und Acclaim wurde um vier Millionen Dollar reicher. „Das hat uns genug Geld eingebracht, um Warenbestände zu kaufen. Im August 1987 kamen die Spielieferungen bei uns an. In einem Monat haben wir einen Umsatz von 39 Millionen Dollar gemacht!“ Damit hatte Acclaim erfolgreich seinen Betrieb aufgenommen.

Das Unternehmen entwickelte sich gut und expandierte. Acclaim arbeitete an LCD-Handheld-Spielen und Joysticks. Jim kaufte ein Haus, das er als Büro an Acclaim vermietete. „Es haben damals um die 30 Personen für Acclaim gearbeitet“, sagt

» [Game Boy] Der Film
und das Spiel *Cutthroat
Island* waren Flops.

ACCLAIM WELTWEIT

Wie Acclaim die Welt mit Tochterunternehmen eroberte.



Greg. „Das Haus war von oben bis unten voll. Im Grunde waren alle mit Verkaufs- und Marketing-Aktivitäten beschäftigt.“ Das Vorgehen ähnelte dem von Activision in seiner Anfangszeit: Acclaim übernahm den Vertrieb von Spielen für große Unternehmen und finanzierte sich dadurch. Dank Gregs japanischen Kontakten gab es einen beständigen Strom an Spielen, die vertrieben werden wollten.

Mit *Wizards And Warriors* und *WWF Wrestlemania* vertrieb Acclaim 1988 zwei Spiele vom britischen Entwickler Rare. Letzteres markierte den Anfang von vielen Wrestling-Spielen, die der Publisher über die Jahre in den Handel brachte. Zudem wurden *Rambo* und die Umsetzung der TV-Lizenz *Knight Rider* veröffentlicht. 1989 gab *Kwirk* seinen Einstand. Das Spiel wurde für den Game Boy veröffentlicht. Der Held des Spiels war sogar in einem Cartoon vertreten. Er war Teil des *The Power Team*-Cartoons, der im Rahmen der amerikanischen TV-Serie *Video Power* ausgestrahlt wurde. Für das NES wurde 1989 ein weiterer Lizenz-Titel veröffentlicht: *Airwolf*. Eine andere und bessere Version brachte der britische Publisher Elite heraus. Im selben Jahr hatte Acclaim mit *The Iron Sword* einen Nachfolger von *Wizards And Warriors* im Angebot. Außerdem brachte der Publisher eine Umsetzung von Raffaele Ceccos *Cyberoid* auf den Markt.

Greg und Jim wollten ihre geschäftlichen Aktivitäten ausbauen, wobei Nintendo das Vorhaben erschwerte. Eine Regel des Konsolenherstellers besagte, dass jeder Publisher maximal fünf Spiele in einem Kalenderjahr für Nintendos Hardware vertreiben durfte. Um dies zu umgehen, erwarb Acclaim im Jahr 1989 LJN Entertainment. Es handelte sich dabei um eine Sparte des amerikanischen Medienunternehmens MCA. LJN Entertainment hatte ungefähr zur selben Zeit wie Acclaim damit angefangen, NES-Spiele zu vertreiben. Durch den Zukauf durfte Acclaim faktisch doppelt so viele Nintendo-Spiele herausbringen. 1990 wurden dann auch genau zehn Nintendo-Titel in den Handel gebracht.

Rod Cousens war zu dieser Zeit noch für Electric Dreams in Großbritannien tätig. Nach eigener Aussage war er „am Boden zerstört“, als er davon erfuhr, dass Greg Activision in Richtung RCA verließ. Er erklärt: „Activision befand sich in einer Übergangsphase. Als der Publisher seine Tätigkeiten in Europa größtenteils einstellte und nur noch in Großbritannien vertreten war, war eine gute Möglichkeit für mich gekommen, einen neuen Weg einzuschlagen.“ Rod wurde Vizepräsident von Acclaims britischer Zweigstelle und war bald für ganz Europa zuständig. „Dass ich bei Acclaim



» [Mega Drive] WWF Wrestlemania ist nicht gerade das beste Wrestling-Spiel.

» Ein Foto zeigt das Acclaim-Teesside-Studio von innen.



[PlayStation] Dave Mirra Freestyle BMX erschien im Jahr 2000.



DIE FIRMENARCHIVE: ACCLAIM

LIZENZ ZUM TÖTEN

Bei Lizenzspielen bewies Acclaim häufig kein goldenes Händchen.

BATMAN FOREVER

■ Die Arcade-Version sowie die Fassungen für Saturn und PlayStation waren allesamt solide. Acclaim vertrieb die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Versionen, die in Sachen Gameplay weniger ausgereift waren. Sie spielten sich zu langsam.



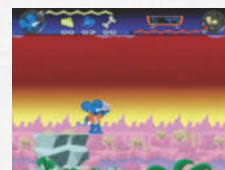
TOTAL RECALL

■ Acclaim brachte einige gute NES-Spiele auf den Markt. Überraschend setzte der Publisher den populären Film mit Arnold Schwarzenegger um. Die Steuerung und das Level-Design waren große Schwachpunkte.



THE ITCHY AND SCRATCHY GAME

■ Entwickelt wurde das Spiel von Bits Corporation, wobei schon die Arbeiten an dem Titel alles andere als rund liefen. Es wurden immer wieder Entwickler ausgetauscht. Das Spiel selbst war eintönig und uninteressant.



SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK (N64)

■ Von den beiden Acclaim-Spielen *Chef's Luv Shack* und *South Park Rally* wählen wir für diese Lizenzgurken-Sammlung Ersteres. Das Spiel war repetitiv und sein Humor blieb hinter der Vorlage weit zurück.



REVOLUTION X

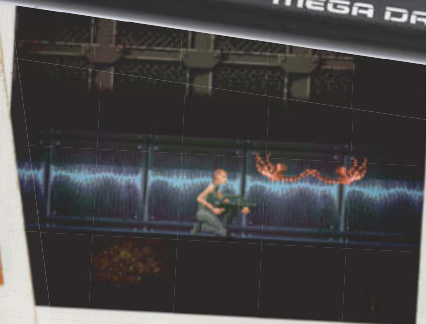
■ Wer mit viel Geduld an *Revolution X* herangeht, der wird womöglich sogar ein bisschen Spaß mit dem Titel haben. Zumindest, sofern auch die langweilige Grafik und der Schema-F-Rock-Soundtrack nichts ausmachen.



»[PC] Der erste Turok-Teil wurde 2015 für PC neu aufgelegt.



»[Jaguar] Acclaim portierte Spiele auf viele Plattformen.



»[SNES] Alien 3 war solide, hatte aber wenig mit dem Film gemein.

»DAS GESCHÄFT LIEF GUT. DANN KAM MORTAL KOMBAT, DAS EINE ZENTRALE ROLLE FÜR UNS SPIELTE.«

ROD COUSENS

► arbeite, war anfangs ein Geheimnis. Einmal hat mich Greg im Keller der Acclaim-Büros in Oyster Bay versteckt, um ein Gespräch zu führen.“

Anfang der 90er Jahre brachte Acclaim weiterhin Spiele in einem moderaten Maß auf dem Markt – darunter Konvertierungen der Arcade-Spiele *Double Dragon II* und *Double Dragon III*. Die Zusammenarbeit mit den Herstellern von Automaten-Spielen Williams und Midway wurde ausgebaut. Letzterer lieferte das Ursprungsmaterial eines Spiels, durch das Acclaim über die Videospiel-Branche hinaus Bekanntheit erlangen sollte. „Titel aus den Spielhallen hatten sehr viel Potenzial. Die Titel waren bereits bekannt, bevor wir eine Heimversion im Angebot hatten“, sagt Greg. Er findet, dass Acclaim sich dank Arcade-Umsetzungen von anderen Publishern abhob.

Der Vorsitzende von Midway, Neil Nicastro, hatte den Deal für die Umsetzung von Heimversionen mit Acclaim ausgehandelt. Greg war anfangs nicht zufrieden: „Wir haben im Voraus bezahlt und erst einmal nicht viel zurückbekommen. Ich habe mich mit Neil getroffen und ihm gesagt, dass die Lizenzgebühr zu hoch ist.“ Die beiden trafen eine neue Vereinbarung über bessere Konditionen für Acclaim. „Wenig später kam *Mortal Kombat* – und alles änderte sich.“

Das in Deutschland beschlagnahmte *Mortal Kombat* war ein ernstzunehmender Konkurrent für *Street Fighter*. Acclaim vertrieb einige Heimversionen des brutalen Prügelspiels, unter anderem die Fassungen für SNES und Mega Drive. „Das Problem war, dass *Street Fighter* einen größeren Marktanteil hatte“, analysiert Greg. „Wir haben *Mortal Kombat* auf der CES präsentiert und kräftig die Werbetrommel gerührt. Außerdem haben wir uns dazu entschlossen, eine große Werbekampagne zu starten.“ Wir fragen ihn, wie viel Geld für Werbemaßnahmen ausgegeben wurde. Er lacht: „Zehn Millionen Dollar.“

Die Pixelgewalt von *Mortal Kombat* stand im Mittelpunkt der Werbekampagne. Greg erklärt: „Wir haben weltweit geworben, wodurch die Möglichkeit bestand, dass es zu Missverständnissen in einigen Ländern kommen konnte. Aus diesem Grund lautete unsere Devise: „Je weniger Wörter, desto besser.“ Das Ergebnis waren einige einfache Fernsehwerbespots, in denen kein Wort gesprochen wurde, außer dem Ausruf: „Mortal Kombat!“

In Europa saßen währenddessen Rod Cousens und seine Kollegen nicht untätig herum, wie er erzählt: „Wir wussten, wie man Videospiele vermarktet. Wir

haben Spiele einer breiten Masse zugänglich gemacht und mit der weiteren Entertainment-Branche zusammengearbeitet.“ Acclaims

Expansion in Europa wurde unter anderen durch die

Zusammenarbeit mit Plattenfirmen wie Polygram und Filmstudios wie Columbia Tristar befeuert. „Wir hatten einen Lizenzvertrag mit Mirrosoft abgeschlossen, um unsere Spiele auf Segas Plattformen zu bringen. Als sie Insolvenz anmelden mussten, wurden wir der erste Publisher, der Spiele sowohl für Segas als auch Nintendos Plattformen veröffentlichte.“

Nintendo war von *Mortal Kombat* nicht angetan. Greg erinnert sich, wie er dem Vorsitzenden von Nintendo of America, Howard Lincoln, das Prügelspiel zeigte: „Er hat nur den Kopf geschüttelt.“ Nintendo wollte es ursprünglich nicht zulassen, dass der Titel für das SNES erscheint. Später wurde auf Bestreben des Konsolenherstellers die Farbe des Blutes geändert. Laut Greg verkauften sich die Versionen für Segas Hardware viel besser. Für ihn ist die Sache klar: „Die Spieler bevorzugten die unveränderte Version.“

Mortal Kombat brachte vielerorts die Diskussion über Gewalt in Videospielen erst in den Blick der Öffentlichkeit. In den USA markierte das Spiel den Anfang einer langen Reihe an Ereignissen, die zur Gründung des Entertainment Software Rating Board (ESRB) führte, die auch heute noch Videospiele in den USA und Kanada mit Alterseinstufungen versieht. Zusammen mit Sega und Nintendo setzte sich Acclaim maßgeblich dafür ein, dass die Selbstregulierungseinrichtung ins Leben gerufen wird. Kam es aufgrund eines schlechten Gewissens wegen *Mortal Kombat* dazu?

„Ich war ein böser Mann“, sagt Greg und lacht. „Ich musste vor dem US-Kongress aussagen, wo mir vorgeworfen wurde, ich verderbe die Jugend.“ Die Berichterstattung über Gewalt in Videospielen hatte keine negativen Auswirkungen auf die Verkaufszahlen von *Mortal Kombat* – ganz im Gegenteil. „Wir haben mit der ersten Auslieferung 50 Millionen Dollar eingenommen. Danach wurde es noch mehr.“



»[PlayStation] Wo sind die Fans der Mary-Kate & Ashley Olsen-Spiele?

ACCLAIM IN DEN SCHLAGZEILEN

Wir erinnern an einige der kontroversen Aktionen des Publishers.

BEWEIS-STÜCK

TUROK ALS BABYNAME

■ Zum Release von *Turok: Evolution* für PS2, Xbox und Gamecube im Jahr 2002 ließ sich Acclaim etwas einfallen: Werdende Eltern in den USA konnten 10.000 US Dollar gewinnen, wenn sie ihr Kind nach dem Dinosaurierjäger benannten. Familienorganisationen und die Presse waren von der Idee nicht angetan.

BEWEIS-STÜCK

RASEN ERLAUBT?

■ Während sich in *Burnout 2* riskante Fahrmanöver in einer fiktiven Stadt vollführen lassen, wollte Acclaim auch in der Realität für *Burnout*-Feeling sorgen. Der Publisher plante, für einen Tag die Strafzettel von Rasern zu begleichen. Die Aktion wurde nicht umgesetzt.

BEWEIS-STÜCK

BMX UND BRÜSTE

■ *BMX XXX* enthielt einige derbe Video-Clips mit halbnackten Frauen. Dies sorgte online für viele Diskussionen, und offline weigerten sich einige Händler, das Spiel in ihr Sortiment aufzunehmen. Folglich verkaufte sich der Titel schlecht. Spielerisch war *BMX XXX* bestenfalls solide.

BEWEIS-STÜCK

BIS IN DEN TOD

■ Acclaim legte sich mit der Kirche von England an, als der Publisher Verwandte von kürzlich verstorbenen Personen bezahlen wollte, um Werbung auf den Grabsteinen anzubringen. Es ging um *Shadow Man 2 Second Coming*. Die Behörden untersagten den zweifelhaften Coup.

BEWEIS-STÜCK

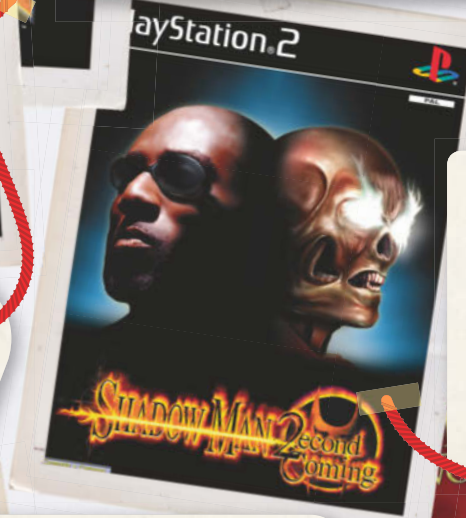
TRÜGERISCHER EINDRUCK

■ *Rise Of The Robots* war keine Acclaim-Marke, der Publisher der Mega-Drive- und SNES-Fassungen trug aber seinen Teil dazu bei, dass Spieler enttäuscht wurden: Gestellte Screenshots des Spiels sahen beeindruckend aus, das fertige Spiel konnte damit nicht mithalten.

BEWEIS-STÜCK

BLUTIGE WERBUNG

■ Acclaim schien stolz darauf zu sein, wie viel Blut im Spiel *Gladiator* floss. Der Publisher dachte sich nämlich eine Werbekampagne aus, in der künstliches Blut von den Werbeplakaten herabtropfte. Die Stadtreinigung musste anrücken. Das Spiel erhielt so weit mehr Aufmerksamkeit, als es verdient gehabt hätte.



EPOCHALE SPIELE

Diese Spiele haben Acclaim über die Jahre hinweg geprägt.



TIGER-HELI

■ In den 80er Jahren machte sich Acclaim einen Namen als Publisher von NES-Spielen. Dieses Shoot-em-up-Spiel gehörte zu den besten Titeln, die Acclaim auf den Markt brachte. Laut Greg verkaufte sich *Tiger-Heli* sehr gut. Die Arcade-Version wurde von Toaplan entwickelt. Micronics setzte die NES-Fassung um, die Acclaim in den USA vertrieb.



NBA JAM

■ Acclaim pflegte ein gutes Verhältnis zu Midway und hatte bereits das Basketballspiel *Arch Rivals* für verschiedene Plattformen umgesetzt. Auch im erfolgreichen *NBA Jam* traten zwei Basketballer gegeneinander an. Abgesehen von der Game-Boy-Version von *NBA Jam* kamen Acclaims Umsetzungen für Mega Drive, SNES, Game Gear und Mega-CD gut an.



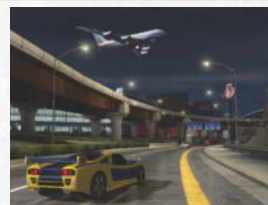
SHADOW MAN

■ Neben *Turok* basierte auch das düstere Action-Adventure *Shadow Man* auf einem Comic. Der Titel ist für N64, Dreamcast, PlayStation und PC erschienen. In Deutschland hat das Spiel eine Freigabe ab 16 Jahren erhalten. Hierfür wurden Änderungen im Vergleich zur britischen Version vorgenommen. Beispielsweise ist das Blut nicht mehr rot, sondern grün.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

■ Der N64-Titel *Turok* war ein Verkaufsschlager für Acclaim. Dinosaurier lagen zu der Zeit im Trend und auf Nintendos Konsole mangelte es an vergleichbaren Spielen. In Deutschland wurden menschliche Gegner durch Roboter ersetzt, um einer Indizierung zu entgehen. Die Umsetzung für PC folgte wenig später.



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

■ Acclaim war Publisher der ersten beiden – überaus erfolgreichen – *Burnout*-Spiele. Teil 2 übertraf seinen Vorgänger hinsichtlich Action-geladener Szenen. *Burnout 2* war ein klasse Action-Rennspiel, das mit einer guten Grafik sowie brachialen Soundeffekten aufwartete und Spieler dazu anhielt, alle Verkehrsregeln zu missachten.

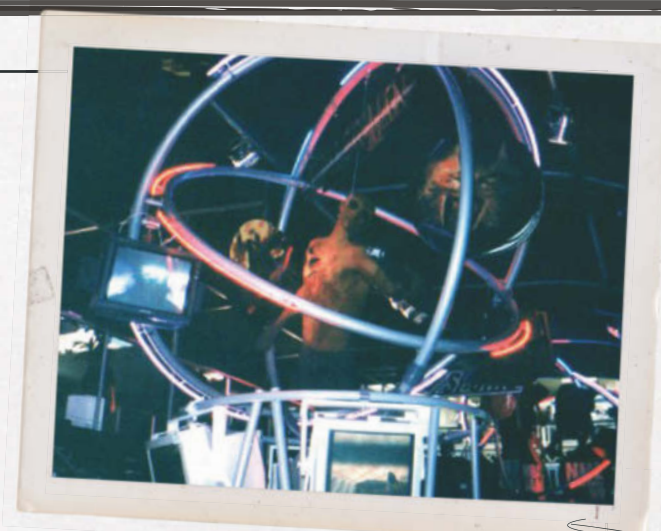
► Acclaim brachte immer mehr Lizenzspiele auf den Markt. Wie bereits erwähnt, wurden in regelmäßigen Abständen Wrestling-Titel veröffentlicht, deren Qualität allerdings stark schwankte. Greg bereut heute noch, dass sich Acclaim nicht die FIFA-Lizenz sichern konnte und diese an den Konkurrenten EA ging. Als Ersatz wurde das abgedrehte Basketball-Spiel *NBA Jam* veröffentlicht.

Der amerikanische Anbieter von Kabelfernsehen Tele-Communications Inc. (TCI) sicherte sich 1994 zehn Prozent an Acclaim – eine Investition im Bereich von 80 Millionen Dollar. In der Folge stand Acclaim finanziell sehr gut da. Also machte sich Greg auf die Suche nach potenziellen Akquisitionszielen. Da der Plan war, Spiele stärker intern zu entwickeln, wurden in dieser Zeit drei Entwicklerstudios aufgekauft: Sculptured Software aus Salt Lake City sowie Utah und Iguana Entertainment aus Austin, Texas. Außerdem wurde der britische Ableger von Iguana in Acclaim integriert. Mit Probe Software legte sich Acclaim später einen weiteren britischen Entwickler zu, der zuerst in Acclaim London und dann in Acclaim Cheltenham umbenannt wurde.

Der Grafiker Trevor Storey erinnert sich an die Übernahme von Iguana UK: „Ich habe bei Iguana gearbeitet und *NBA Jam* für Acclaim entwickelt. Wir hatten unser Büro in Teesside. Nach der Übernahme durch Acclaim sind wir nach Stockton umgezogen.“ Iguana hieß fortan Acclaim Teesside. Die größten Projekte des Entwicklers waren die beiden *Shadow Man*-Teile. „Es war eine tolle Erfahrung, *Shadow Man* zu entwickeln. Es hat Spaß gemacht, mit Simon [Phipps] und Guy [Miller] zusammenzuarbeiten“, erinnert sich Trevor. *Shadow Man* war die zweite Acclaim-Serie, die auf Charaktere aus den Comics des Valiant-Verlags zurückgriff. Der Spiele-Publisher hatte 1994 den Comic-Verlag aufgekauft.

Das erste Spiel mit Verbindung zu Valiant war *Turok: Dinosaur Hunter*. Greg führt aus: „Nintendo hielt an Spielmodulen als Datenträger fest. Es deutete eigentlich alles darauf hin, dass wir das Spiel für die PlayStation veröffentlichen werden. Wir hatten ein Motion-Capture-Studio gebaut, das um die zehn Millionen Dollar gekostet hat. *Turok* war einer der ersten 3D-Shooter.“

Rod Cousins führte zu dem Zeitpunkt Acclaim Europe als Präsident. Er erklärt, wie *Turok* zu einem N64-Exklusivtitel wurde:



„Nintendo stand kurz davor, eine neue Hardware auf den Markt zu bringen. Von uns wurde verlangt, Spiele exklusiv für die neue Plattform zu entwickeln, was problematisch war. Acclaim besaß ein großes Portfolio an Lizenzspielen, die auf allen Plattformen erscheinen mussten. Wir haben unsere Marken genauer unter die Lupe genommen und sind auf *Turok* gestoßen.“ Zu der Zeit lagen Dinosaurier im Trend – und siehe da, das Spiel wurde ein Erfolg.

Im Großen und Ganzen war der Zusammenschluss von Acclaim und Valiant nicht so erfolgreich, wie Greg es erwartet hatte. Die Idee war eigentlich einfach gewesen: Acclaim würde weiterhin bekannte Valiant-Comics in den Handel bringen und parallel dazu Spiele entwickeln, die sich an den Comics orientierten. Zu der Zeit war Valiant der drittgrößte amerikanische Comic-Verlag. „Es hat sich angeboten, da wir uns als Unternehmen breiter aufstellen wollten. Wir wollten eigentlich Marvel übernehmen, hatten dafür aber nicht genug Geld“, sagt Greg und fährt fort: „Als wir in den Comic-Markt eingestiegen sind, hatte der aber seinen Zenit bereits überschritten.“ Es ging immer weiter bergab im Comic-Bereich und Acclaim war mit dabei. „Wir haben Valiant für 75 Millionen Dollar übernommen und viel Geld verloren.“

» Der *Shadow-Man*-Stand auf der ECTS.

»BATMAN FOREVER IST UNS HINSICHTLICH DER HANDLUNG MISSLUNGEN.«

GREG FISCHBACH

Die 90er Jahre neigten sich derweil dem Ende zu und Acclaim sicherte sich weitere Lizenzen. Das Entwicklerstudio in Austin spezialisierte sich auf Sportspiele wie *NFL Quarterback* und *All-Star Baseball*. Die europäische Sparte von Acclaim zeichnete währenddessen für viele kontroverse Werbeaktionen verantwortlich. „Wir in Europa waren bereit, Risiken einzugehen. Wir hatten eine kreative Marketing-Abteilung“, sagt Rod. Ideen wurden in Brainstorm-Sitzungen ausgearbeitet. „Unser PR-Chef Simon Smith-Wright hatte die Ideen für *Burnout* [Strafzettel] und die *Shadow Man*-Grabsteine.“

Auch wenn die Aktionen für viel Aufmerksamkeit auch außerhalb der Spielepresse sorgten, lief nicht mehr alles rund bei Acclaim. Es gab viele Konkurrenten, die Lizenzgebühren waren stark gestiegen und dank des Internets konnten sich Spieler nun vorab besser über die Qualität eines Titels informieren. Sie fielen nicht mehr so leicht auf Werbung herein.

Wobei ein Acclaim-Titel ohne das Internet wohl kaum für derart viel Gesprächsstoff gesorgt hätte: *BMX XXX*. „Die Idee für das Spiel hatte das Studio, das zuvor *Dave Mirra Freestyle BMX* entwickelt hatte“, erinnert sich Greg. „Sie haben ihre Idee präsentiert. Die Kosten waren nicht allzu hoch, also haben wir es versucht.“ *Grand Theft Auto* hatte zu der Zeit für Diskussionen gesorgt und Acclaim sah die Möglichkeit, auch einen kontroversen Titel zu veröffentlichen: ein BMX-Spiel mit halbnackten Frauen. „Viele haben unsere Webseite besucht“, sagt Greg. „Jedoch haben sich die Händler vom Spiel abgewandt. Spiele wurden häufig als Spielsachen angesehen. Folglich gab es fast keine Möglichkeit für uns, *BMX XXX* zu verkaufen.“ Greg macht eine kurze Pause, bevor er zugibt, dass das Spiel ein Fehler war. „Es hat einfach nicht gepasst.“

Es war der Anfang vom Ende. Die Forderungen der Anteilseigner und die Ansprüche der Kunden erhöhten den Druck auf die Verantwortlichen immer mehr. Dies forderte nach und nach seinen Tribut. Greg erwähnt zwei Titel beispielhaft: „Die Story von *Batman Forever* war ziemlich schlecht umgesetzt. Wenn du in einer kreativen Branche tätig bist, dann wirst du immer wieder auf Dinge stoßen, die nicht funktionieren. Wir haben ein Skate-Spiel entwickelt, *Aggressive Inline*, das zwar gut bei der Presse ankam, sich aber schlecht verkauft hat.“

Rod offenbart, dass es auch intern nicht mehr rund lief: „Aus meiner Sicht gibt es zwei Faktoren, die zum Untergang von Acclaim geführt haben. Erstens war Rob Holmes derjenige, der den Laden zusammengehalten hat. Sein Weggang war schwer zu verkraften. Zweitens hatten wir Schwächen in der Weiterentwicklung unserer Produkte.“ Da die Zielgruppe immer ausgereifere Spiele erwartete, fiel es Acclaim immer schwerer, qualitative Probleme durch geschicktes Marketing zu kaschieren.

Die Frage war, wie man der Probleme Herr werden konnte. Laut Greg war sich das Unternehmen der Situation bewusst. Lösungen wurden dennoch keine gefunden. Wir haken nach. „Die Basis unseres Unternehmens war immer die Zusammenarbeit von Jimmy und mir“, antwortet Greg. „Zusammen konnten wir Probleme lösen, alleine nicht. Irgendwann ging die Zusammenarbeit in die Brüche. Unternehmen sind eben doch sehr fragil.“

Acclaim fand zu einem unschönen Ende. Im September 2004 musste die Firma in den USA Insolvenz beantragen. Acclaim Deutschland hielt noch bis Anfang 2005 durch. Den Gründern wurden Klagen angedroht und Vorwürfe gemacht. In der Zeit seines Bestehens brachte Acclaim einige tolle Spiele auf den Markt und scheute sich nicht, mit Marketing-Maßnahmen anzuecken. Gerade weil der Publisher ein ums andere Mal über das Ziel hinausschoss: Langweilig wurde es mit Acclaim nie.

»[N64] *South Park Rally* war nichts Besonderes.



WAS WURDE AUS...

Wir verraten euch, wohin es die zentralen Acclaim-Köpfe verschlagen hat



GREGORY FISCHBACH

■ Nachdem Acclaim seine Pforten geschlossen hatte, gründete Greg eine Risikokapitalgesellschaft. Sein neuestes Projekt ist das Chat-Programm *Rabb.it*.



ROD COUSENS CBE

■ Rod war lange Zeit Chef von Codemasters. 2010 wurde er zum Commander of the Order of the British Empire (CBE) ernannt. Er arbeitet nun für Jagex.



TREVOR STOREY

■ Trevor ist freiberuflich tätig und entwirft neben Konzeptgrafiken auch Titelbilder für Bücher und Musik-Alben.

»[PS2] Acclaim hatte gute Verbindungen in den TV-Bereich. Hier seht ihr Alias.



»[PC] *Re-Volt* ist mit das beste Spiel von Acclaim London.



ALEXEY PAJITNOV

FASZINATION

TETRIS

Auch nach drei Jahrzehnten hat das beste Puzzlespiel aller Zeiten nichts von seiner Faszination verloren. Wir sprechen mit seinem Schöpfer Alexey Pajitnow.



Was lange währt, wird endlich gut – oft ist das nur ein plattes Sprichwort, doch im Fall von

Alexey Pajitnov und seinem wichtigsten Werk entspricht es der Wahrheit. Bereits Anfang der 80er Jahre hatte der Russe in den Räumen der sowjetischen Akademie der Wissenschaften in Moskau *Tetris* ersonnen. Veröffentlicht wurde es am 6. Juni 1984. Bis die unter Zeitdruck zum Füllen von Lücken zu drehenden, von oben herabpurzelnden Bausteine

jedoch die verdiente Aufmerksamkeit bekamen, dauerte es – aufgrund des Kalten Kriegs – volle fünf Jahre.

Tetris ist ein echter Klassiker und das bestverkaufte Puzzlespiel aller Zeiten. Egal für welche Plattform eine neue Version erscheint: Sie wird sich verkaufen. Der Kulttitel muss sich keineswegs hinter Mario, Sonic und Pac-Man verstecken – und das, obwohl es keinen ikonischen Hauptcharakter vorweisen kann, sondern im Grunde lediglich aus dem Stapeln ein paar langweiliger Blöcke besteht. Nicht schlecht, oder?

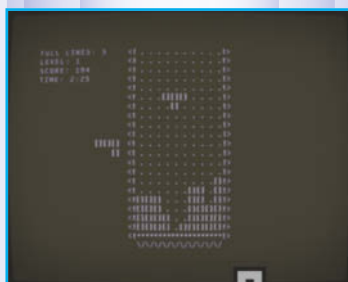
Über die Jahre hinweg hat Pajitnovs Meisterwerk nichts an Attraktivität eingebüßt, sondern ist zu einer Ikone geworden. Ob T-Shirt-Logos, stylische Schreibtischlampen oder in Sachen Komfort doch eher fragwürdige Kissen, *Tetris* ist längst ins popkulturelle Bewusstsein eingezogen. Nachdem Nintendo im Bundle mit ihrem Game Boy starke 35 Millionen und mehr als 15 Jahre später für den DS immerhin noch bemerkenswerte 2 Millionen Module verkauft hatte, wurde der Puzzler bis heute gigantische 425 Millionen Mal für Mobilplattformen heruntergeladen.

Tetris ist ein generationsübergreifendes Phänomen. Es ist auf so vielen Plattformen wie kein anderes Spiel erschienen – wir sprechen von mehr als 60 – und hält damit auch den

Guinness-Weltrekord. Eine genaue Zahl zu nennen, ist allerdings riskant, denn sie kann morgen schon wieder veraltet sein. In Kürze soll etwa auch die Tetris Micro Card erscheinen, die in der Größe einer Kreditkarte ein kleines Steuerkreuz, zwei Buttons und ein kleines OLED-Display vereint. Spätestens dann gibt es für keinen Fan mehr einen Grund, seiner Sucht nicht immer und überall nachzukommen...

Bei all dem Erfolg, den *Tetris* in den letzten drei Jahrzehnten feiern konnte, ist es um so erstaunlicher, dass sein Macher Alexey Pajitnov gar nicht genau sagen kann, warum sein Werk so eingeschlagen hat. „Ich weiß es nicht“, lacht er. „Die Leute lieben es einfach. Ein Grund ist aber wohl auch, dass es schon so lange auf dem Markt ist und eigentlich jeder schon mal die Gelegenheit hatte, es auszuprobieren.“

Alexey war 29, als er anfang, *Tetris* zu entwickeln. Er war festangestellter Mitarbeiter und hatte Zugriff auf einen Elektronika 60, ein populärer Terminalcomputer in der UdSSR. ▶



» Das Ur-*Tetris* entstand auf dem russischen Terminal-Computer Elektronika 60.

FASZINATION TETRIS





DIE FÜNF BESTEN TETRIS-VERSIONEN

Die besten und innovativsten Varianten des Puzzlespiels.

TETRIS

■ Nintendos Version von *Tetris* erschien zuerst für den NES und verkaufte sich 8 Millionen Mal. Weitmas bekannter dürfte aber die Game-Boy-Fassung sein. Das Spiel war perfekt für den monochromen Bildschirm des Handhelds geeignet, da es hier ausschließlich auf die Formen ankam. Der US- und EU-Launchtitel begeisterte die Massen. *Tetris* auf dem Game Boy unterstützte das Link-Kabel, sodass zwei Spieler gegeneinander antreten konnten.



TENGEN TETRIS

■ Neben Nintendo hatte auch Tengen Interesse an den Rechten für *Tetris*. Das Lizenzduell ging verloren, doch hielt sie das nicht davon ab, ihre eigene Version auf den Markt zu bringen – wenn auch nur für kurze Zeit. Obwohl die Ähnlichkeit zur Nintendo-Fassung enorm ist, halten viele Spieler die von Tengen für das beste der ersten *Tetris*-Spiele. Grund hierfür ist vor allem der Koop-Modus, in dem zwei Steine gleichzeitig herabfallen.



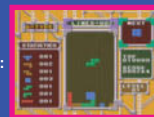
TETRIS DS

■ Nachdem *Tetris* schon auf dem Game Boy ein Mega-Erfolg war, stand für den Nintendo DS eine neue Version an. Dank Online-Möglichkeiten gab es einen Multiplayer-Part für bis zu zehn Spieler. Einen neuen Anstrich erhielt der Puzzler durch Missionen sowie Hintergrundgrafiken. Außerdem konnten man nun ein gerade nicht passendes Tetromino in einem Vorratspeicher bunkern.



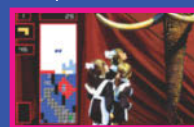
TETRIS & DR MARIO

■ Auf den ersten Blick war es nur ein simples Bundle bestehend aus zwei Spielen auf einem gemeinsamen SNES-Modul. Es gab allerdings einen neuen Multiplayer-Modus, der beide Titel miteinander kombinierte: Im Mixed Match starteten zwei Freunde zusammen mit einer Partie *Tetris* im Typ B, dann gab es etwas *Dr. Mario*, und am Ende ging es zurück zu Typ-B-*Tetris*, wo sich um den höchsten Punktestand duelliert wurde.



SUPER TETRIS

■ Der DOS-Titel *Super Tetris* brachte zwei tolle Abwandlungen. Zum einen war die Zahl der Tetrominos begrenzt. Um weitere Spielsteine zu erhalten, mussten zwingend Reihen aufgelöst werden. Zum anderen standen euch mit Bomben, Blitzen, Blasen und mehr diverse Power-ups zur Verfügung. Die Neuerungen erweiterten *Super Tetris* in der Spieldiefe, ohne das eigentliche Prinzip zu stark zu verändern.



» Ich schrieb das Spiel nur aus Spaß. Es entstand auf einem Gerät ohne Farben, Sounds und Grafiken.«

ALEXEY PAJITNOV

► Inspirieren ließ sich der Entwickler von einem Brettspiel namens *Pentominoes*, das er als Kind schon mochte. In diesem musste man zwölf Steine so kombinieren, dass sie ohne Überlappung in ein acht mal acht Felder großes Spielfeld passten. Die Steine bestanden aus genau vier Quadraten, womit man (inklusive zwei gespiegelter Varianten) genau sieben Tetrominos hatte. Die Idee war, das ursprünglich physische Spiel in eine digitale Variante zu verwandeln, indem die Steine von oben herunterfielen. Schaffte man es, eine durchgängige horizontale Reihe aufzubauen, verschwand diese und es gab Punkte aufs Konto des Spielers.

Alexey machte keinesfalls eine Umsetzung in offiziellem Auftrag: „Ich schrieb das Spiel nur aus Spaß, also für mich selbst. Es entstand auf einem Gerät ohne Farben, Sounds und Grafiken, es gab nur einen alphanumerischen



» [PS2] *Tetris Worlds* erschien auf GameCube, GBA, PC, PS2 und Xbox.

Bildschirm mit einer Auflösung von 25 x 80 Zeichen.“

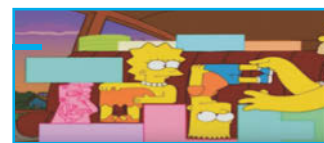
Wie Alexey verrät, hatte er sich im Computer Center vorher schon an anderen Spielen versucht: „*Tetris* war nicht mein erstes Spiel. Nachdem es aber rauskam, machte ich quasi nichts anderes mehr, als weitere Spiele zu designen.“ Allerdings habe sich *Tetris* von Anfang an anders angefühlt. „Ich hatte schon mit dem Spielen angefangen, bevor ich alle Funktionen eingebaut hatte, und ich konnte einfach nicht aufhören. Ich kapierte, dass es ein sucht-erregendes Spiel war. Glücklicherweise es mich vor allem, wenn ich anderen Leuten dabei zusah, wie sie nicht damit aufhören konnten.“

Das simple Spielprinzip von *Tetris* macht wirklich schnell süchtig – es gibt sogar einen nachgewiesenen Tetris-Effekt (auch als Tetris-Syndrom bekannt). Hiervon spricht man, wenn man sich so lange mit einer Aktivität beschäftigt, dass sie das Gehirn auch in ruhigen Momenten, etwa während des Schlafs, beeinflusst. Betroffene Personen träumen im Fall von *Tetris* von herunterfallenden Tetrominos oder stellen sich vor, wie sie Gegenstände aus der realen Welt wie im Spiel stapeln könnten. Ein Phänomen, das bevorzugt in Verbindung mit Puzzlespielen auftritt.

Tetris kann aber noch zu viel seltsamerem Verhalten führen. Ein frisch verheiratetes Paar aus Blackburn wurde

während seiner Hochzeitsreise nach Ägypten festgenommen, weil sie sich weigerten, im Flieger ihre Mobiltelefone auszuschalten. Sie wollten lieber *Tetris* spielen – und bezahlen

TETRIS & POPKULTUR



■ In der Episode „Die starken Arme von Marge“ in Staffel 14 der *Simpsons* packt Homer das Auto wie in *Tetris* und macht dabei auch nicht vor Frau und Kindern Halt.



■ Das *Tetris*-Theme ist im Film *Snatch* zu hören. Zusätzlich gibt es von der Melodie diverse Remixe, etwa von Aphex Twin und Doctor Spin.

■ Die letzte Kunstinstallation basierend auf *Tetris* war *Fire Tetris*. Sie wurde auf dem Burning-Man-Festival 2015 gezeigt.



■ Der Roman *Gegen den Tag* von Thomas Pynchon enthält Anspielungen auf *Tetris*, etwa den Nachnamen des Charakters Igor: Padzhitnoff.



■ Überall auf der Welt findet ihr diverse Merchandise-Artikel mit oder bestehend aus Tetrominos.





ihre Leidenschaft mit vier Monaten im Gefängnis. Andere Spieler steigern sich ebenfalls in den Puzzler hinein. So trainierte der Amerikaner Harry Hong vier Jahre lang intensiv, bis er 2009 endlich die Maximalpunktzahl von 999.999 in der NES-Version erreichte.

Darüber hinaus kann Pajitnovs Werk echte Erfolge vorweisen. Der russische Kosmonaut Aleksandr A. Serebrov nahm *Tetris* 1993 mit auf die Raumstation MIR, womit es zum ersten Videospiel im Weltraum wurde. Das Blöckchen-Sortieren soll sich sogar dazu eignen, um von einer anderen Sucht loszukommen. Das behaupten zumindest Wissenschaftler der Plymouth University: Nur drei Minuten täglich mit *Tetris* sollen demnach das Verlangen nach einer Zigarette unterdrücken. Zusätzlich soll es auch krankhaften Essensgelüsten sowie klassischen Drogensüchten entgegenwirken.

Alexey nimmt solche Behauptungen ernst und fügt hinzu: „Es heißt, dass das Spiel jungen Leuten dabei hilft, sich besser zu konzentrieren. In Oxford wurden Studien durchgeführt, wie sich *Tetris* positiv auf das posttraumatische Belastungssyndrom auswirkt. Das finde ich natürlich sehr gut, es ist ein sehr schöner Nebeneffekt.“

Doch was macht *Tetris* überhaupt so unwiderstehlich? Alexey ist fest davon überzeugt, dass die Einfachheit seines Spiels der Grund ist. „Vor zehn, 15 oder 20 Jahren war die Sache eigentlich klar. Damals hatten viele Menschen noch Angst vor Computern. Sie waren ihnen zu kompliziert. Es war wie eine Barriere, die Leute davon abhielt, sich mehrere Stunden lang mit Computern zu beschäftigen. *Tetris* war etwas Neues. Es gab eine Art soziale Komponente und das Interface sah ungewöhnlich, aber simpel aus. Diese Elemente zerstörten die Barriere.“

Tetris wurde vermutlich genau zur richtigen Zeit veröffentlicht. 1985 portierte Alexey seinen Puzzler auf den PC. Daraufhin verbreitete es sich

zunächst in Osteuropa, wo die Liste der verfügbaren Spiele offiziell auf Produkte aus der Sowjetunion begrenzt war. Im Januar 1988 tauchte *Tetris* auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas auf. Dort fiel es Hank Rogers ins Auge, der bei der Promotion noch eine wichtige Rolle spielen sollte. Als der Kommunismus ein Jahr später zusammenzustürzen begann, war dann auch der staatliche Exporteur für Computer-Hardware und -Software, Elektronorgtechnia, in der Lage, den gesamten Weltmarkt zu beliefern.

1989 schnappte sich Nintendo *Tetris* als Launchtitel für den Game Boy – in der Folge spielte es dem japanischen Unternehmen ein Vermögen ein. Den unglaublichen Erfolg auf dem Handheld erklärt Alexey wie folgt: „*Tetris* hat eine spielerische Tiefe – es ist nicht so flach wie *Tic Tac Toe*. Es konnte auf jedes Gerät portiert werden, ein kleiner Bildschirm und ein simpler Prozessor reichten schon aus. Es war perfekt für den mobilen Einsatz geeignet.“

Versionen für Heimcomputer heizten das Phänomen zusätzlich an. „Tetris gab es für den C64 und viele andere

Geräte“, rekapituliert Alexey stolz. Bei der Verteilung der Spielertypen fiel allerdings ein Umstand schnell auf: Das Interesse an *Tetris* war bei Frauen besonders hoch. „Ich kann es nicht aus psychologischer Sicht erklären, aber es ist ein Faktum: Die Frauen fühlten sich zu *Tetris* hingezogen.“

Tetris ist auch für seine Musik berühmt. Bekannt wurde sie vor allem durch die Game-Boy-Version, erstmals benutzt wurde sie (in abgewandelter



Form) jedoch schon vorher in den Apple-IIGS- und Mac-Fassungen von Spectrum Holobyte. Das Stück war so beliebt, dass es in einer Europop-Version von Doctor Spin Platz 6 der britischen Musikcharts erreichte. Hinter letzterem Projekt steckten übrigens der bekannte (und auch oft als Kitsch-Meister verschmähte) Komponist

Andrew Lloyd Webber sowie der Plattenproduzent Nigel Wright. Dieses Beispiel zeigt sehr gut, dass Alexeys Spiel schon zu einer Art Kulturgut geworden war.

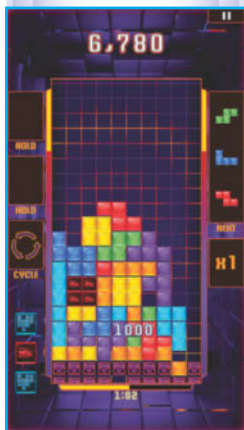
Dass mehr hinter *Tetris* steckt als Zerstreuung, verneint Alexey: „Hinter *Tetris* verbirgt sich keine Aussage. Eine Frage nach dem tieferen Sinn macht mich verrückt – ich habe keine Botschaft. Ich war einfach nur sehr glücklich, dass ich Menschen eine

schöne Zeit bescheren konnte und sie Spaß hatten. Das ist der Grund, warum ich nicht so gern über die sozialen Auswirkungen des Spiels und ähnliche Dinge spekuliere.“

Allerdings hat Alexey maßgeblich dazu beigetragen, dass sein Baby auch heute noch angesagt ist. Während andere Entwickler zu neuen Projekten weitergezogen wären, rückte er sein Spiel immer wieder ins Rampenlicht – und das (oder vielleicht auch gerade deshalb), obwohl er bis 1996 keinen Cent damit verdient hatte. Erst dann gründete er gemeinsam mit Hank Rogers The Tetris Company, die fortan dafür sorgte, dass der Puzzler jedes Jahr aufs Neue erfolgreich ist. *Tetris* ist in über 185 Ländern bekannt und wurde alleine auf Facebook mehr als 23 Milliarden Mal gespielt. Selbst ein Film ist immer wieder mal im Gespräch.

Die Liste der Auszeichnungen wird von Jahr zu Jahr länger. Neben *Pong*, *Pac-Man*, *Super Mario Bros.*, *Doom* und *World of Warcraft* darf sich *Tetris* seit 2015 auch als Mitglied der Hall of Fame der Videospiele im Strong-Museum in New York zählen. Als Grund wurde hierfür angegeben, dass *Tetris* mittlerweile ein Kulturgut sei, das selbst schon auf den Fassaden von Hochhäusern gespielt werden könne. Bei der Auszählung der Stimmen konnte es sich gegen *Space Invaders* und *Angry Birds* durchsetzen. Es geht eben doch nicht nur um kleine Pixelblöcke...

» Hank Rogers erkannte sofort das Potenzial und sicherte sich die Rechte für den Vertrieb auf Konsolen.



FASZINATION TETRIS

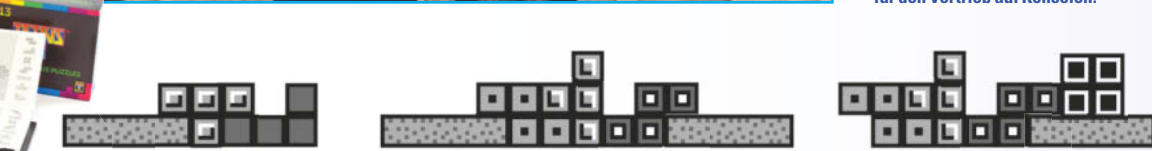


© Kasia Cimura-Cegielkowska

BLOCK-PARTYS

2014 wurde *Tetris* auf der Fassade eines 29-stöckigen Hochhauses in Philadelphia gespielt. Es war die Verwirklichung eines lange gehegten Traums von Alexey. „Schon sehr früh wünschte ich mir, dass jeder auf der Straße *Tetris* auf einem riesigen Bildschirm spielen kann“, so Alexey. „Als es dann tatsächlich Leute auf einem Gebäude spielten, war das der beste Moment in meinem *Tetris*-Leben!“ Dieselbe Freude verspürte er auch, als *Tetris* 2015 auf dem Kultur- und Wissenschaftspalast in Warschau spielbar war. Als Spielfeld hielten hierbei die Fenster des Hauses her.

Aktuell sind Alexey und sein Business-Partner Hank Rogers damit beschäftigt, *Tetris* eSport-tauglich zu machen. „Das Spiel benötigt noch einige Anpassungen, doch wir arbeiten an einer sehr guten, kompetitiven Zwei-Spieler-Variante.“ Bis es so weit ist, greifen Spieler weiterhin auf die NES-Version von 1989 zurück. Die jährlichen Classic Tetris World Championships gingen im Oktober 2015 in die sechste Runde, erstmals gab es dort auch ein PS4-Turnier. Mehr als 47.000 Zuschauer verfolgten die Veranstaltung online, 500 Personen waren live vor Ort auf der Portland Retro Gaming Expo in Oregon.





BREAK-KAPSEL



KONERD

DIVIDE-KAPSEL



PYRADOK

SILBERBLOCK

Besser gut geklaut als schlecht erfunden: Platzhirsch Atari lieferte mit *Breakout* eine perfekte Vorlage, die Taito dreist klonte. Und doch ist *Arkanoid* mehr als nur eine Kopie.



TRI-SPHÄRE



LANGSAM-KAPSEL



SPIELER-KAPSEL



ARKANOID



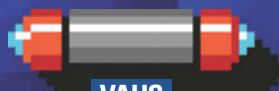
ENERGY BALL

Taito war einer der größten Automatenproduzenten der 80er Jahre und brachte einen Hit nach dem nächsten in die Spielhallen. Bestes Beispiel ist *Space Invaders*, das die Popkultur bis heute prägt. Der Hersteller dominierte mit seinen Erfolgsmarken nicht nur die internationalen Arcade-Höllen, sondern auch den Heimbereich. Dennoch bauen viele Taito-Entwicklungen auf altbekannte Ideen. *Operation Wolf* ist im Grunde nur ein simples *Duck Hunt* mit Kriegsthematik, *Chase HQ* nur eine Checkpoint-Raserei im Stil von *Out Run*, aufgepeppt mit Polizei und Verbrechern. Ähnliches gilt für *Arkanoid* von 1986.

Schließlich kopiert der Titel Ataris *Breakout* so dreist wie kaum ein anderer Klon. Fast

könnte man annehmen, dass *Breakout* ebenfalls aus der Feder Taitos stamme und dessen Vorgänger sei. Die damals bereits zehn Jahre alte Vorlage besitzt eine wahrlich zeitlose Spielmechanik (die natürlich ihrerseits auf *Pong* zurückgeht): Mit einem horizontal beweglichen Schläger am unteren Bildschirmrand haltet ihr einen Ball auf dem Spielfeld, um oben eine Formation bunter Steine zu zerstören.

Arkanoid peppt das Geschehen mit einer irren Story auf: Die fiese Alien-Figur Doh zerstört das Arkanoid-Raumschiff und verfrachtet dessen Rettungskapsel Vaus in eine höllische Dimension voller Steinblöcke. Die Geschichte klingt nicht nur abstrus, sie ist es auch. Doch so soll dem Spieler klargemacht werden, dass es um mehr geht



VAUS

NORMALER BLOCK

DOH

EXPERTEN-WISSEN: ARKANOID

EINFANG-
KAPSEL

VERGRÖßERUNGS-
KAPSEL

LASER-
KAPSEL

OPOPOS

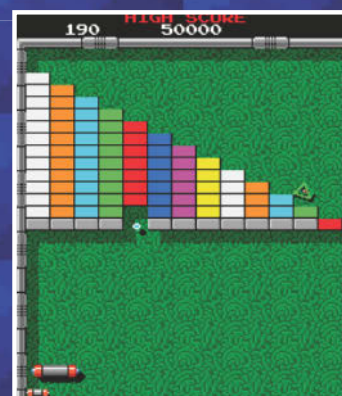
GOLDBLOCK

als nur um bunte Vierecke. Ziel ist es, mit dem Vaus-Schläger die Verteidigungslinien von Doh zu durchbrechen und dem Oberfiesling letztlich (genauer gesagt in Runde 33) den Garaus zu machen. Der Bossgegner in Form eines riesigen Osterinseln-Kopfes erfordert echtes Können. In der letzten Spielrunde geht es ums Ganze, denn Continues sind nicht erlaubt.

Neben seiner eigentümlichen Geschichte würzt *Arkanoid* das uralte Prinzip mit interessanten Neuerungen. Silber schimmernde Metallblöcke benötigen zwei Treffer, um vernichtet zu werden. Goldene Steine sind sogar unzerstörbar und werden oftmals zur Begrenzung und Abschirmung anderer Blöcke eingesetzt. So ist es umso schwieriger, den Ball in bestimmte Bereiche zu bugsieren. Noch komplizierter wird es dank Dohs

Schergen, die am oberen Bildschirmende auftauchen und sich langsam nach unten vorarbeiten. Sie stellen zwar keine aktive Bedrohung dar. Jedoch prallt der Ball an ihnen ab, was zu unerwarteten Querschlägern ins Aus führen kann.

Zum Ausgleich gibt es Kapseln mit Power-ups, die zufällig aus zerstörten Blöcken herausploppen. Zur Unterscheidung ist jedes der sieben Upgrades mit einem Buchstaben beschriftet. Sie verstärken den Vaus-Schläger, indem sie ihn größer machen oder in eine Laserkanone verwandeln. Ebenso verändern sie den Ball, indem sie ihn verlangsamen oder ihn in drei Kugeln aufteilen. Das seltenste Element bildet die P-Kapsel, die euch ein Extraleben verleiht. Das beliebteste ist vermutlich das „B“, das ein Loch in die Levelgrenze sprengt – damit gelangt Vaus direkt zum



» [Arcade] Bei Kontakt mit der Decke beschleunigt der Ball. Deshalb ist es hier besser, zuerst durch die linke Seite zu brechen.

VERGRÖßERTER
VAUS

LASER-VAUS



» [Arcade] Endgegner Doh schluckt viele Treffer.



» [Arcade] Im zweiten Teil begegnet ihr dieser Kreatur, die besser in Darius passt.



» [NES] In einer der drei NES-Bonusrunden gibt es Eiscreme!

► nächsten Abschnitt. In späteren Runden bettelt man oft genug nach dieser Kapsel...

Der *Arkanoid*-Automat erschien zunächst im Standardgehäuse, erst später folgte eine Cocktailtisch-Version, an die man sich bequem setzte. Die Hardware selbst war für die damalige Zeit modern; sie bestand aus einem Z80-Prozessor mit 6 MHz Taktung sowie einem AY-Soundchip. *Arkanoid* wurde für insgesamt 16 Systeme konvertiert. Ocean schnappte sich die Europa-Rechte und veröffentlichte das Spiel unter ihrer hauseigenen Marke Imagine. Für alle anderen Regionen vermarktete Taito ihre Ballschuberei unter eigener Flagge.

Die Heimversionen wurden fast immer originalgetreu umgesetzt, jedoch fehlte vielen ein wesentliches Feature. Denn der Automat besitzt einen rotierbaren Controller, der dem Schläger eine hohe Präzision verleiht. Dank analoger Funktionsweise reagiert er je nach Drehung langsam oder schnell, was exakte Manöver ermöglicht.

Einer Tastatur oder einem Joystick fehlt diese Genauigkeit. Wie gut, dass auf einigen Plattformen (meist 16-Bit) auch Mäuse unterstützt wurden. Und auf C64, 8-Bit-Ataris und NES kann man auch Paddles einsetzen. Bei letzterer Nintendo-Plattform wurde zusammen mit *Arkanoid* sogar ein passender Dreh-Controller mitgeliefert.

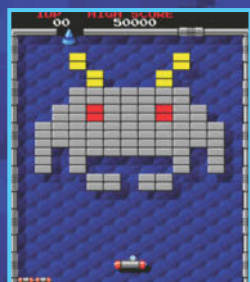
Taito America gab sich redlich Mühe bei den Portierungen und arbeitete die Story in einem Comic noch dramatischer aus. An Bord des *Arkanoid*-Schiffs befinden sich demnach die letzten Überlebenden der Erde, als es von Doh attackiert wird. Damit steht das Schicksal der gesamten Menschheit auf dem Spiel – und liegt in euren Händen! Wer hätte gedacht, dass ein simples Ballspiel derart bedeutungsschwanger aufgezogen werden könnte?

Für die Nachfolger sparte sich Taito das Hintergrund-Brimborium. *Tournament Arkanoid* ist einfach eine aufgefrischte Version des ersten Teils mit neuen Levels. Die US-exklusive Entwicklung wurde 1987 von Romstar veröffentlicht und sollte die Wartezeit auf den echten Nachfolger verkürzen. Noch im selben Jahr erschien dieser mit dem Untertitel *Revenge Of Doh* und umfasste 64 Bildschirme. Jedoch sind mindestens zwei Durchläufe nötig, um alles zu sehen. Denn die Levels verzweigen auf zwei Wegen bis zum Ende hin. Zu den bisher bekannten Power-ups gesellen sich neue wie der Megaball, der geradewegs

» In der letzten Spielrunde geht es ums Ganze, Continues sind nicht erlaubt.«

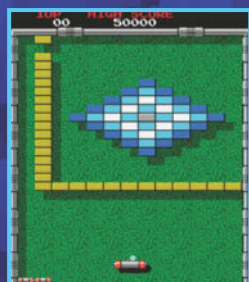
DURCHBRUCH!

Wie ihr die fünf härtesten Levels knackt.



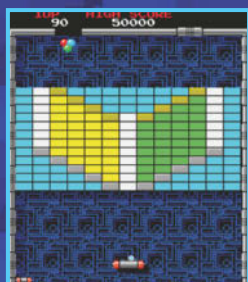
RUNDE 05

Wie putzig, ein Space Invader! Die Freude währt nicht lange, denn das ikonische Alien besteht aus silbernen Blöcken. Deshalb sind je zwei Treffer nötig, um jedes Element zu vernichten. Da hilft nur Geduld und eine zufällig auftauchende Laser-Kapsel, mit der ihr die Quader einfach wegballert.



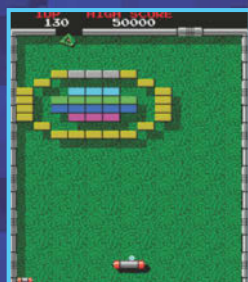
RUNDE 10

Hier müsst ihr den Ball in den linken Kanal bugsieren, um an die zerstörbaren Steine zu gelangen. Das ist einfacher gesagt als getan, denn ein neuer Ball startet immer nach rechts. Es gibt hier keine echte Taktik, doch sobald die Kugel „drin“ ist, erledigt sich der Level wie von selbst. Notfalls hilft die Kapsel für Dreifach-Kugeln.



RUNDE 15

Mit 156 Blöcken ist die 15. Runde die größte Baustelle im Spiel. Zusätzlich erschweren acht Goldsteine am oberen Rand die Arbeit. Hier könnt ihr euch nur systematisch von unten nach oben durcharbeiten. Mit etwas Glück ergattert ihr eine Laser-Kapsel oder besser noch die Break-Kapsel, um den Level zu überspringen.



RUNDE 26

In Runde 26 ist es besonders schwer, die Silberblöcke oben zu treffen. Denn durch die goldenen Steine könnt ihr nicht durchbrechen. Obendrein beschleunigt der Ball bei Kontakt mit der Decke. Mit der richtigen Schlägerposition gelangt die Kugel jedoch zielgenau über die Steinformation.



RUNDE 33

In der letzten Runde erwartet euch der Endgegner Doh, den ihr insgesamt 16-mal treffen müsst. Das ist schwer, schließlich müsst ihr gleichzeitig seinen Geschossen ausweichen. Obendrein sind Extraleben gesperrt, ein Fehler führt zum Game-over. Bleibt immer in Bewegung und lenkt den Ball über die Banden, um Doh mehrfach zu treffen.



» [SNES] *Doh It Again* war eine gelungene Zwischenepisode für das SNES.

durch jeden Block bricht. Kurzum, Teil 2 ist ein würdiger Nachfolger.

Revenge Of Doh kam für viele Heimsysteme, wenn auch nicht für derart viele wie das Original. Schließlich war das Untergenre am Markt hart umkämpft: So erschienen unter anderem *Batty* von Elite, *Krakout* von Gremlin, *Alleyway* von Nintendo und *Arthur Noid* von Mr Chip. Taito konnte sich dieser Flut an *Breakout*-inspirierter Konkurrenz kaum erwehren. Atari selbst holte seinen Genre-Vater übrigens mit *Breakout 2000* (aus dem Jahr 1996) für seine erfolgsvermeidende Jaguar-Konsole nochmals aus der Versenkung.

Auch *Arkanoid* wurde fortgesetzt: 1997 erschienen gleich zwei neue Ableger. *Arkanoid Returns* kam für die Spielhalle und für PlayStation, *Arkanoid: Doh It Again* für das SNES. Beide Auskopplungen enthielten massig Levels, Power-ups und einen Zwei-Spieler-Modus. Ein Jahrzehnt später folgte eine Umsetzung für den Nintendo DS, die 2009 auch auf Wii, Xbox 360 und iOS erscheint.

Wir sind sicher: Wann immer es das Quartalsergebnis erfordert, Verzeihung, „die Fans danach verlangen“, wird uns Taito auch in kommenden Jahren mit weiteren Episoden versorgen. Umso verwunderlicher, dass der Kult-Hit nicht auf den hauseigenen Spielsammlungen *Taito Memories* und *Taito Legends* enthalten ist. So bleiben Retro-Spielern nur die teils überzeugenden Heimversionen von damals, siehe nächste Seite. 🐛



» [Nintendo DS] Bub kann bei der DS-Fassung nicht viel retten.



PETER JOHNSON

Als Programmierer, Grafiker und Musiker arbeitete er an vielen *Arkanoid*-Umsetzungen.



RG: Du hast *Arkanoid* für BBC Micro und Atari ST umgesetzt. Wie unterscheiden sich die Systeme?

PJ: Die ST-Umsetzung habe ich zuerst programmiert, dann erst habe ich *Arkanoid* auf dem BBC Micro komplett neu geschrieben. Wissbegierig wollte ich zuerst an der damals neuen Plattform Atari ST arbeiten. So konnte ich aus dem Vollen schöpfen, anstatt erst mit dem BBC klein anzufangen und alles für den ST aufzupeppen. Beide Fassungen sind in Maschinensprache geschrieben.

Es war aber eigenartig, den Code für den 6502-Prozessor am BBC zu schreiben, nachdem ich einige Monate mit der weitaus leistungsfähigeren 68000-CPU des ST werkelt. Und das, obwohl ich bereits vier Jahre Erfahrung am BBC besaß. Der Programmcode ist bei beiden Versionen auch komplett unterschiedlich. Für Letzteren habe ich spezielle Programme für den Ball samt Schattenwurf entwickelt, was die Optik deutlich aufwertete.

RG: Was denkst du über das Spielhallen-Original? Konntest du diese für die Entwicklung austesten?

PJ: Die Vorlage war klasse zu spielen und sah wunderbar aus. Ich wollte sowieso nur Spiele umsetzen, die ich wirklich mochte. Ocean stellte für die Konvertierung eine Art Koffer zur Verfügung, der das Arcade-Spiel enthielt. Zudem bekam ich ein VHS-Band, auf dem jemand das Spiel durchspielte. So konnte ich den Level-Aufbau prima reproduzieren. Das Gleiche gilt für die Grafik und die Animationen.

RG: Später folgte von dir die ST-Umsetzung zum Nachfolger *Arkanoid II: Revenge Of Doh*. Eine BBC-Fassung war nie geplant?

PJ: Nein, denn zu dieser Zeit war das Gerät einfach überholt und stand im Schatten anderer Plattformen. Ich überredete Ocean jedoch zu einer Amiga-Version von *Arkanoid II*. Ocean war vom Gerät noch nicht überzeugt, denn die Maschine war zu dieser Zeit brandneu in England.

RG: Was war dir lieber: Die Umsetzungs-Arbeiten an *Arkanoid* oder die Entwicklung eigener Spiele?

PJ: Ich genoss beides. Ein Spiel auf eine minderwertige Hardware maßzuschneidern eröffnet interessante Herausforderungen. Das Problemlösen ist der eigentliche Spaß (und gelegentliche Frustration) an dieser Arbeit.

RG: Du warst ein Allround-Talent, das Programmierung, Grafik und Sound beisteuerte. War das deine Vorliebe oder eine Notwendigkeit?

PJ: Ich schätze, ich konnte es einfach. Es gibt einige Vorteile, wenn man alle Elemente an einem Spiel selbst übernimmt und die volle Kontrolle über das Projekt hat. Andererseits habe ich mich in all meinen Arbeitsbereichen nie als besonders talentiert gesehen.

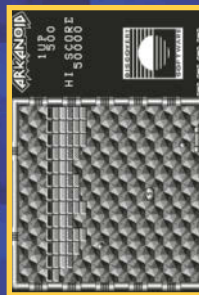


SEITENSPRÜHGE

Welche Heimumsetzungen waren echte Blockbuster?

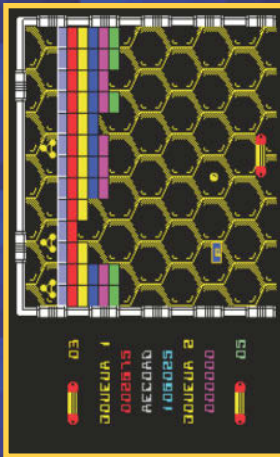
APPLE MAC

■ *Arkanoid* kam auch mit Monochrom-Grafik für den Ur-Mac heraus. Trotz fehlender Farben spielt es sich gut und besitzt sogar wählbaren Schwierigkeitsgrad. Einzigartig: Auch bei dreigeteiltem Ball gibt es weiterhin Power-ups, die sich kombinieren lassen.



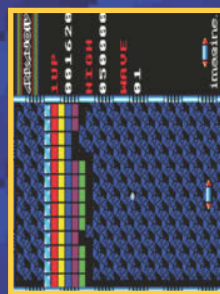
THOMSON

■ Ocean setzte das Spiel auch auf die seltenen französischen Thomson-Computer um. Leider ist dies auch die mieseste Umsetzung mit hakeligem Spielverlauf und hässlicher Grafik. Am schlimmsten ist jedoch, dass der Ball an herunterfallenden Kapseln abprallt, was ihn unberechenbar macht.



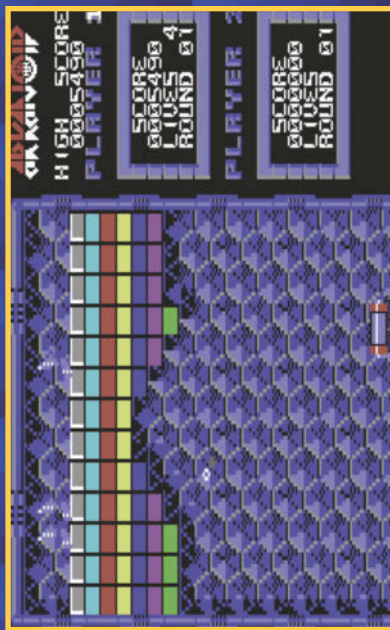
BBC MICRO

■ Für den BBC Micro gab es viele akzeptable, aber nicht brillante Spielhallen-Umsetzungen, da macht auch *Arkanoid* keine Ausnahme. Grafik und Sound gehen in Ordnung, doch die Spielrunden sind unnötig schwer, da der Ball bei jedem Treffer weiter beschleunigt. Da hilft auch keine Verlangsamung-Kapsel.



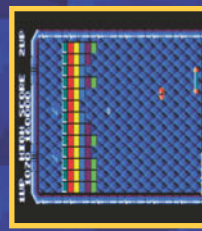
COMMODORE 64

■ Die stilvolle C64-Umsetzung verwöhnt die Ohren mit dem knackigen Intro-Sound von Martin Galway. Dagegen nervt die ungenaue Kollisionsabfrage, denn der Ball geht an den Ecken des Schlägers oft verloren. Zum Ausgleich bietet die Konvertierung Maus- und Paddle-Unterstützung.



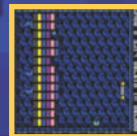
SCHNEIDER CPC

■ Auf dem CPC fehlt das typische Intro, dafür gibt es einen Lauftext samt Sternchenfeld. Der Punktestand wird ungewohnterweise oben und nicht neben dem Spielfeld angezeigt. Optik und Spielablauf gleichen der Vorlage, die deutlich schnelleren Gegner wirken jedoch übermotiviert.



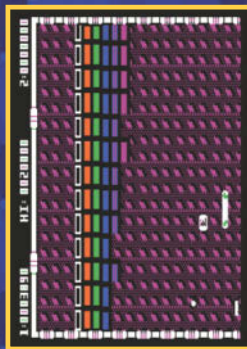
ATARI 8-BIT

■ *Super Breakout* war auf den Atari-Computern bereits ein Hit, entsprechend musste *Arkanoid* nachlegen. Die Grafik wirkt platt und grob, doch die Umsetzung ist gelungen. Vor allem, da auch Atari's Tennis-Paddles unterstützt werden.



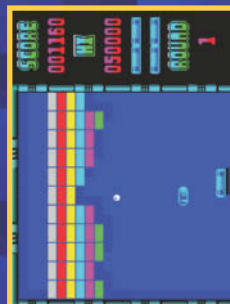
APPLE II

■ In den Schaltkreisen des gealterten Computers lief bereits *Breakout*, was ihn für *Arkanoid*-prädestinierte. Oder doch nicht? In der blockigen Grafik ruckelt der Ball vor sich hin und lässt Präzision vermissen. Zumindest wird eine Maus unterstützt. Der Spielverlauf ist dabei weitgehend originalgetreu.



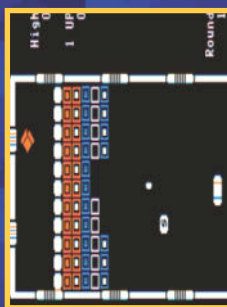
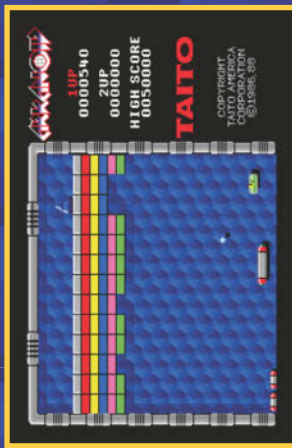
ZX SPECTRUM

■ Die Specci-Version spielt sich gut, doch die Optik muss wie so oft Federn lassen. Zumindest ist die Grafik weit aus klarer als die matschige ZX-Optik des Nachfolgers. Die piepsige Soundkulisse wird spärlich eingesetzt – kein Vergleich zur Commodore-Fassung.



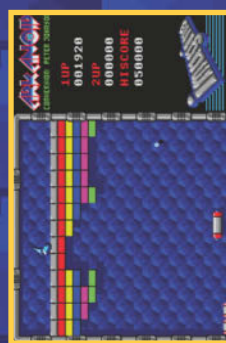
APPLE IIGS

- Die beste Apple-Version kann es optisch mit der Amiga- und ST-Umsetzung aufnehmen. Denn sie sieht aus wie am Automaten. Der Haken ist jedoch, dass der Ball viel zu schnell ist und auch noch weiter beschleunigt. Hier kämpfen sich nur wahre Profis durch.



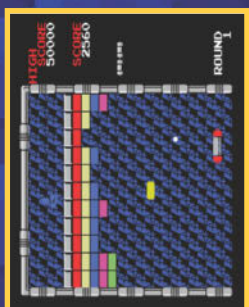
TANDY COCO

- Das Modul für Tandys Color Computer enthält zwei Versionen. An einem CoCo 1 oder 2 spielt ihr die einfachere Vierfarb-Version (Bild). Legt ihr das Spiel aber in einem CoCo 3 ein, genießt ihr eine buntere Version mit hübschen Hintergründen und krachigen Gegner-Explosionen.



ATARI ST

- Der Programmierer der ST-Fassung verantwortete schon die BBC-Portierung. Dummerweise zeigt die ST-Version dadurch denselben Maki: Der Ball beschleunigt zu schnell! Zumindest habt ihr auf dem ST den Luxus der Mauseuerung, die exakt funktioniert. Auch optisch ist sie nah am Original dran.

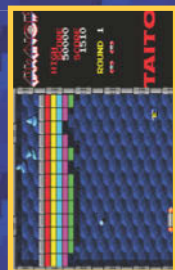


MSX

- Auf dem MSX gleicht das Spiel fast dem NES-Pendant. Allerdings fehlen hier Bonusrunden und der spezielle Dreh-Controller (dieser gab es erst für den MSX2 bei *Revenge Of Doh*). Grafik und Sound gehen in Ordnung, auch wenn es ein wenig ruckelt.

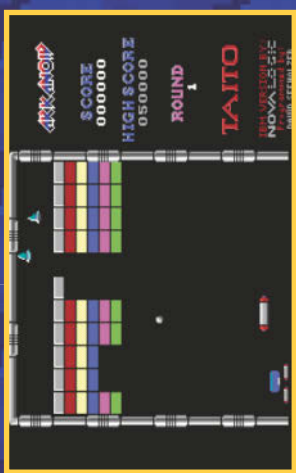
NEC PC-88

- Auch auf dem Japan-exklusiven Homecomputer läuft *Arkanoid* vorbildlich. Allerdings stört ein Dithering-Effekt bei einigen Spielobjekten, weshalb die Optik unruhig und flimmerig wirkt. Nichtsdestotrotz bleibt die Version immer flüssig.



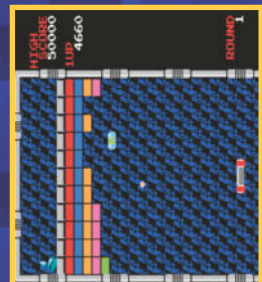
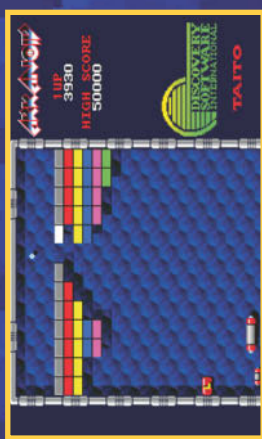
PC-DOS

- Selbst in der EGA-Version sieht *Arkanoid* auf dem PC furchtbar aus! Die lieblose Grafik mit viel Schwarz im Hintergrund wirkt wie ein billiger Freeware-Klon des Spiels. Dennoch spielt es sich dank Maus sehr gut – und das zählt am Ende.



AMIGA

- Die Amiga-Fassung gehört zu den ersten Spielhallen-Umsetzungen des noch jungen Heimcomputers. Dank entsprechender Hardware gibt es ein authentisches Spielhallen-Erlebnis mit Mausunterstützung. Obendrein wählt ihr die Ballgeschwindigkeit und das Start-Level. Die beste Heimversion!



NES

- Die einzige Konsolenumsetzung von *Arkanoid* ist gleichzeitig die beste 8-Bit-Fassung. NES-*Arkanoid* besitzt Extrarunden vor dem Bossgegner. Außerdem lassen sich Power-ups parallel aktivieren. Und der mitgelieferte Vaus-Controller passt perfekt zum Spiel.

Lord of the Rings

FLÖHE ODER HOBBITS HÜTEN.



» PUBLISHER: MELBOURNE HOUSE
» ERSCHIENEN: 1985
» HARDWARE: C64, MS-DOS, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, APPLE II, MACINTOSH, BBC MICRO

Von Mick Schnelle

Lange vor Peter Jacksons Kino-Trilogie und dem von ihr ausgelösten Herr-der-Ringe-Hype trieben die Ringgeister auf dem C64 und dessen Zeitgenossen ihr Unwesen. Dabei war Frodos Weg zu den Schicksalsklüften auch in den 80er Jahren schon ein echtes Abenteuer ... in mehrerlei Hinsicht.

„Boa ey, wat füm fettes Spiel“, mag sich so mancher Spielefreund 1986 gedacht haben, wenn ihm die Kassettenversion von Beam Softwares bebildertem Text-adventure *The Lord of the Rings* in die Hände fiel. Denn der von Melbourne House vertriebenen Spieleumsetzung von Tolkiens *Herr der Ringe* lag tatsächlich der erste der drei Bände in Buchform bei. Zusammen mit der Kassette ein ganz schön dicker Brocken. Um wie viel dünner war da die 20 Mark teurere Diskettenversion! Darin fehlte das Buch, man konnte es nur für teuer Rückporto in England anfordern, was vermutlich kaum jemand gemacht haben dürfte.

Spielerisch unterschieden sich beide Versionen nicht. Hüben wie drüben übernahm man die Rolle von Frodo, Pippin oder Sam, die sich auf der Flucht vor den Schwarzen Reitern lose am tolkinschen Ringepos entlang-hangelten, bis zum Ende des ersten Bandes. Unterwegs trafen sie auf weitere Helden, wie Aragorn, Gandalf oder Tom Bombadil. Das Besondere dabei: All diese Charaktere führten ein (begrenztes) Eigenleben. So versucht etwa Gimli, eigenmächtig einen Elben zu erschlagen, wenn man ihn nicht davon abhält. Was interessant klingt, erweist sich im Spiel als wahre Spaßbremse. Denn dadurch wird die Reise durchs Auenland und darüber hinaus extrem zäh, weil jeder Schritt locker 20 Sekunden oder länger dauert, bis alle Reisegenossen nachgekommen sind oder der Parser auch längere Sätze in sinnvolle Einzelkommandos zerlegt hat. Aber auch ein simples „E“ als Abkürzung für einen Schritt nach Osten läutet eine Wartepause ein. Eigenartigerweise trat das beim Vorgänger „The Hobbit“ vom selben Entwicklerteam nicht auf.

Und dann sind da noch die nicht immer logischen Rätsel. Wer weiß denn schon, dass Bauer Maggots Hunde ganz friedlich werden, wenn man einfach dreimal „wartet“? Richtig fies ist die „It's too dark to do anything“-Nerverei, die sich seit damals einen ganz besonderen Platz in meinem Spielerherzen erworben hat. Wer durch den Tunnel aus dem Auenland in Tom Bombadils Wald fliehen will, sollte ... nein MUSS unbedingt vorher die Kerze mit dem Streichholz entzünden, so er beides schon zuvor gefunden hat. Tut er das nicht, quittiert das Adventure fortan jeglichen Befehl mit „It's too dark to do anything“. Selbstverständlich kann man im Dunkeln auch keine Kerze mehr entzünden. Schließlich ist es ja „too dark to do anything!“

Wieso ist der *Lord of the Rings* von Beam Software dann überhaupt der Erinnerung wert? Zum einen „hatten wir damals ja nichts“, wie der Nostalgiker gern anmerkt. Zum anderen waren die Texte ordentlich geschrieben und das tolkinsche Flair entwickelte sich trotz der Frustpassagen gut. Alle wesentliche Örtlichkeiten und Charaktere aus dem ersten Band kamen im Spiel vor. Und selbst wenn Frodo und Sam sich dann von der Gemeinschaft trennten und das Spiel endete, konnte man mit Sam oder Pippin nochmal von vorn beginnen und manche der durchaus kniffligen Rätsel auch auf eine völlig andere Art lösen. Teil 2 und 3 erschienen natürlich auch noch, 1987 als *Shadows of Mordor* und 1989 als *Crack of Doom*. ★

RETRO-REVIVAL



You
You
cont
stab

>NE.
>E.



you are frodo.



go east.
are in a farmyard
aining a barn, sheds and
les. Just off to the
more

252



» [PlayStation] Bereits die Eröffnungssequenz kombiniert Real-Video mit Computergrafik.



COMMAND & CONQUER GRUNDWISSEN

■ Das Grundprinzip von C&C: Errichtet eine Basis, sammelt Rohstoffe, rekrutiert eine Armee und besiegt den Feind. Entscheidend ist der Bau der passenden Einheiten, um gegnerische Aktionen zu kontern. Im Prinzip ein erweitertes Papier-Stein-Schere-Prinzip: Selbst ein mächtiger Mammut-Panzer hat gegen bestimmte Nod-Einheiten wenig Chancen.

» [PC] Heute trashig, damals cool: Die Cutscenes machen Geschichte und Welt glaubhaft.



» Wir wollten nicht einfach dasselbe Spiel wie *Dune 2* entwickeln, wir wollten etwas Größeres aufziehen.«

LOUIS CASTLE

COMMAND & CONQUER

Die Westwood Studios gelten als Geburtsstätte der modernen Echtzeitstrategie. Vor 20 Jahren machten sie das Genre mit *Command & Conquer* endgültig salonfähig. **Retro Gamer** blickt zurück auf die Duelle GDI gegen Nod...

Rückblickend sind die Westwood Studios wie kein anderer Entwickler ein Synonym für Echtzeitstrategie (engl. „Real Time Strategy“ oder kurz „RTS“). Schließlich ist ihr bekanntestes Produkt prägend für das gesamte Genre und beeinflusste maßgeblich die Spieleindustrie. Doch das ist nur eine Seite der Medaille. Klar, dass die Macher Jahre mit dem Ausbau ihrer Vorzeigeserie verbrachten. Jedoch wilderten sie ebenso jahrelang in anderen Genres, bevor sie ihre wahre Stärke gefunden hatten. Doch fast hätte *Command & Conquer* in einer Fantasy-Welt stattgefunden, hätte da nicht Blizzard dazwischengefunkt.

Doch *C&C*s Geschichte beginnt deutlich früher, zu den Tagen, in denen Westwood zusammen mit Platzhirsch und Strategiespezialist SSI arbeitete. In den 80er Jahren entstanden so zahlreiche 16-Bit-Umsetzungen wie *Hillsfar* oder *DragonStrike*.

„*Command & Conquer* sollte eigentlich ein Fantasy-Spiel mit Schwertern und Zauberei werden“, beginnt Louis Castle, einer der beiden Gründer der Westwood Studios. „Ich glaube, es hieß zeitweise sogar *Swords And Sorcery* und war bereits als Echtzeitstrategie-Spiel ausgelegt.“ Was heutzutage nach Standardware klingt, war damals bahnbrechend, schließlich steckte das Genre noch in den Kinderschuhen. „Wir entwickelten einige Strategie-Titel für SSI“, erinnert sich Louis. „Ebenso stammt *Eye of the Beholder* aus unserem Haus, das Rollenspiel mit Echtzeit-Elementen verbindet. Dazu hatten wir das komplexe Regelwerk von *Dungeons & Dragons* in ein simpleres Korsett gesteckt.“ Laut Louis war Echtzeit das bestimmende Motto für alle Westwood-Entwicklungen.

Zwischen ihren Lizenzproduktionen konnte sich das Team immer wieder seinem Haus-



» [PC] Joe Kucan verkörpert den charismatischen Kane der Bruderschaft von Nod. Mit seinen Auftritten wurde er ein Markenzeichen der Serie.

► projekt *Swords And Sorcery* widmen. Wenn auch nicht hundertprozentig, da nebenbei auch das *Adventure The Legend of Kyrandia* für Virgin entstand. Gleichzeitig kam es zu einer Auftragsarbeit, die wie die Faust aufs Auge passte. Die Westwood Studios sollten ein Lizenzspiel zum Film *Dune – Der Wüstenplanet* entwickeln. Dazu hat das Team das Spielkonzept von *Swords And Sorcery* einfach auf Frank Herberts Universum übertragen, wobei es sich diverse inhaltliche Freiheiten nahm.

Das Echtzeit-Prinzip harmonierte perfekt mit dem Kampf der fiesen Harkonnen gegen die naiven Atreides, auch wenn kein Kenner der Vorlage so richtig wusste, was es mit der dritten Partei, den Ordos, auf sich hatte. Was aber prägend fürs Genre wurde: Alles dreht sich um den ständigen Kampf um die Droge „Spice“, im Buch eine prophetische Fähigkeiten vermittelnde Substanz, ohne die keine Bewegung von Raumschiffen zwischen den Sternen möglich wäre.

Das fertige Spiel veröffentlichte Virgin 1992 in Deutschland als *Dune 2: Kampf um Arrakis* (die „2“ rührte daher, dass Cryo Interactive im selben Jahr für Virgin das mäßige *Adventure Dune* fertiggestellt hatte). *Dune 2* errang gute Wertungen und in den Folgejahren Kultstatus als Vorreiter des Genres, doch bei der Veröffentlichung war der Erfolg noch beschränkt.

Nach dieser Adaption widmete sich Westwood wieder seinem Fantasy-Dauerprojekt. „Sobald wir mit *Dune 2* durch waren, arbeiteten wir unsere Idee der Echtzeittaktik in einer Fantasy-Welt weiter aus“, verrät uns Louis. Langsam vollendeten sie einen Prototyp mitsamt ausgearbeiteter Geschichte. Im Spiel gab es Goblins als dunkle



» [PC] Einige Missionen erfordern das Zerstören bestimmter Einheiten oder das Einnehmen bestimmter Gebäude.

» Wir erhielten einen Anruf vom US-Militär. Sie sagten uns: ‚Woher habt ihr das?‘ und wir erwiderten: ‚Wir erfinden das alles nur‘. « LOUIS CASTLE

Macht auf der einen und Menschen auf der anderen Seite. Dieses Konzept erinnert verdächtig nach einem Konkurrenzprodukt aus dem Hause Blizzard. Denn mitten in der Entwicklung erschien 1994 Blizzards Serienerstling *Warcraft – Orcs & Humans* mit ganz ähnlichem Fantasy-Setting. Spielerisch ließ es sich zudem viele Ideen und Innovationen aus *Dune II* aus.

Louis erinnert sich noch heute an die Enttäuschung des Teams bei der Ankündigung von *Warcraft*: „Wir dachten: ‚Oh Mann! Jemand nimmt *Dune 2* und packt es in eine Fantasy-Welt. Das wollten wir doch machen!‘ Allerdings wollten wir nicht einfach dasselbe Spiel mit Fantasy, sondern etwas Größeres aufziehen.“ Louis deutet zudem an, dass hinter *Warcraft* mehr stecken könnte als Zufall und Inspiration durch

Dune 2: „Es war dubios, denn ein Angestellter, der unser Unternehmen verließ, heuerte direkt bei Blizzard an. Ich denke daher, dass Blizzard wegen des Überläufers mehr kopierte, als sie vielleicht wussten.“

Trotz der Enttäuschung brachte die Ankündigung von *Warcraft* auch etwas Positives. Denn statt weiterhin auf Fantasy zu setzen, suchte das Westwood-Team nach einem frischen Szenario. „Wir redeten darüber, was das Konzept von *Dune 2* und einigen anderen Spielen so erfolgreich machte“, erinnert sich Louis. Demnach war Fantasy gar nicht das Setting, mit dem jeder etwas anfangen konnte.

Diese Überlegung führte zum Szenario-Wechsel und dem bekannten, leicht futuristischen Militär-Setting. Die Ideen dazu steuerten vor allem Produzent und Mitgründer Brett Sperry, Autor Eydie Laramore und Programmierer Joe Bostic bei. Die Zukunft der Kriegsführung sollte unerwartet und überraschend aussehen. „Schließlich war das noch vor den Anschlägen des 11. September 2001. Es gab zu dieser Zeit eine bestimmte Weltvorstellung, wie moderne Kriege aussehen würden“, so Louis. Das Team entschied, dass der virtuelle Krieg gegen eine terroristische

Gemeinschaft vonstatten gehen sollte, die weder Staaten noch Grenzen kennt. Zudem sollte sie von einem Wahnsinnigen geführt werden, der die Welt zerstören will. So entstand die Bruderschaft von Nod, die in der Krisenregion des Nahen Ostens mitmischte.

Der drastische Designwechsel erforderte viel zusätzliche Arbeit. Der Spielprototyp war zwar bereits fertig, doch

eine passende Geschichte und das optische Design fehlten noch. Es kam viel Arbeit auf die Macher zu, die nun voll eine bedrohliche Zukunft setzten. Louis dazu: „Ich glaube, daher stammt auch der typische Spiel-Charme. Das Spiel sollte nicht im Fantasy-Bereich angesiedelt werden, sondern als Science-Fiction. Wobei die Betonung auf Science – also der Wissenschaft – liegen sollte.“ Westwood achtete auf Authentizität, um die Militär-Zukunft packend umzusetzen.

Jede Einheit, jedes Gebäude und alles andere im Spieluniversum ist von realen Dingen inspiriert. Das Team wälzte sich durch Militär-Publikationen und Archive. Damals gab es noch kein Internet, so konnte man derlei Dinge nur mit klassischer Recherche erarbei-



» [PC] Das Schöne an C&C: Jeder konnte seine eigene Spielweise und Taktik entwickeln.



» [PC] Je nach gewählter Kriegspartei stehen auch fiese Einheiten zur Verfügung.

WAFFENFABRIKEN

Nachfolgend die zahlreichen Nachfolger und Erweiterungen von *Command & Conquer*.



COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUM-KONFLIKT
PLATTFORMEN: Diverse
JAHR: 1995

COMMAND & CONQUER: DER AUSNAHME-ZUSTAND
PLATTFORMEN: Diverse
JAHR: 1996



COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT (IN DEUTSCHLAND ALS *COMMAND & CONQUER 2* VERMARKTET)
PLATTFORMEN: PC, PlayStation
JAHR: 1996

COMMAND & CONQUER: OPERATION TIBERIAN SUN
PLATTFORMEN: PC
JAHR: 1999



COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 2
PLATTFORMEN: PC
JAHR: 2000



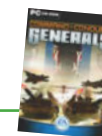
COMMAND & CONQUER: YURIS RACHE
PLATTFORMEN: PC
JAHR: 2001



COMMAND & CONQUER: RENEGADE
PLATTFORMEN: PC
JAHR: 2002



COMMAND & CONQUER: GENERALS
PLATTFORMEN: PC
JAHR: 2003





INNOVATIV

Wie C&C das Genre definierte.

KONTEXTSENSITIVE KLIKS

1 Die größte Verbesserung zum Vorgänger *Dune 2* ist die Maussteuerung, die den umständlichen Weg durch Menüs erspart. Stattdessen erteilt ihr je nach gewählter Einheit oder markiertem Ziel direkte Kommandos wie Marschieren oder Beschießen.

WÄHLBARE SEITEN

2 Das Spiel enthält zwei wählbare Kriegsparteien mit je einer eigenen Kampagne. Die Fraktion entscheidet auch über die Spielweise: GDI-Trupps sind langsamer und stärker, Nod-Einheiten dagegen flinker und flexibler.

GUERRILLA-KOMMANDOS

3 *Command & Conquer* bietet neben dem üblichen Spielverlauf mitsamt ausbaubaren Stützpunkten und wachsender Armee auch Guerilla-Einsätze. In diesen Missionen sind die Einheiten fest vorgegeben. Oft dienen diese Szenarien auch zur Einführung neuer Mechaniken und Einheiten.



SCHNELLE ANSICHTEN

4 In *Command & Conquer* schaltet ihr mittels Tastenkürzel schnell zwischen der Basis, der nächsten oder der ausgewählten Einheit durch. Zudem lassen sich eigene Checkpoints

auf der Karte erstellen. Dieses flotte Umschalten ist im RTS-Spielverlauf spielentscheidend. Habt ihr ständig alles im Blick, ist das der halbe Schlüssel zum Sieg.

RAMBO-VERSCHNITT

5 Den mächtigen Kommando-Soldaten erhaltet ihr nur in vorgegebenen Levels. Erschaltet im Alleingang ganze Gegnertrupps aus und muss meist an eine bestimmte Stelle gelangen, um dort etwas zu sprengen. In diesen Missionen wird C&C fast zum Stealth-Shooter aus der Vogelperspektive.

SPERRFEUER

6 Neben den kontextsensitiven Klicks führt *Command & Conquer* auch die Möglichkeit ein, per [Ctrl]-Taste eine bestimmte Stelle zu beschießen. Durch solches Artillerie-Sperrfeuer können Frontabschnitte gesperrt oder zumindest für den Gegner „verteuert“ werden. Außerdem kann man so Mauern und Zäune beseitigen

TASTENKÜRZEL

7 Um Trupps schnell aufzurufen, sind Tastenkürzel ein Muss und inzwischen ein wesentlicher Aspekt moderner Echtzeit-Spiele. C&C führte die Möglichkeit ein, Gruppen zu definieren und jederzeit darauf zuzugreifen. Das ermöglicht durchdachte Bewegung und Attacken, um Gegner zu kontern oder zu überraschen.

EINBLENDBARE SEITENLEISTE

8 Die meisten RPGs und Strategie-Spiele besaßen damals statische Menüs auf dem Bildschirm, die den Spieelausschnitt einschränkten. Westwood rationalisierte nicht nur das Kommando-Menü auf ein Minimum, sondern machte es für mehr Übersicht auch zu- und abschaltbar.

INSTALLATIONS-BILDSCHIRM

9 Schon vor der Windows-Zeit waren Spiel-Installationen eine staubtrockene Angelegenheit. C&C peppte diese Wartezeit mit der Benutzeroberfläche eines futuristischen Militär-Computers auf. Sprach-Assistentin E.V.A. führt dabei durch die Installation und testet auch eure Soundkarte aus.

TRUPPEN-ENERGIE

10 Um Einheiten in *Command & Conquer* zu markieren, muss man nur einen Fensterrahmen aufziehen. So setzen sich große Truppenverbände schnell in Bewegung. Jede ausgewählte Einheit zeigt dabei ihre aktuelle Gesundheit an. So solltet ihr zweimal überlegen, verletzte Trupps ins Gefecht zu schicken oder sie besser aus dem Kampfgeschehen herauszuholen.



ten. Dank seiner ausgiebigen Studien schuf das Team eine genaue Vision des Spiels. „Aus technischer Sicht interessierten uns vor allem öffentliche Forschungsarbeiten. In Büchereien abonnierten wir allerlei Werke rund um das Thema, um zu wissen, was in den nächsten Jahren auf diesem Gebiet zu erwarten ist.“

So entstanden glaubhafte Einheiten wie Panzer, Artillerie oder der senkrecht startende Orca-Rotorenflieger. Auch die Idee der mobilen Einsatzzentrale gab es vorher noch nicht. Für Westwood war es entscheidend, ein glaubhaftes Militär-Universum zu kreieren. Louis erzählt grinsend: „Wir erhielten sogar einen Anruf vom US-Militär. Sie sagten uns: ‚Woher habt ihr das?‘ und wir erwiderten: ‚Wir erfinden das alles nur.‘ Wir luden sie sogar in unsere Studios ein.“ Tatsächlich kam ein Militärvertreter vorbei, um sich alles anzusehen. Für kurze Zeit produzierte Westwood sogar Konzeptgrafiken für das Militär und deren geplante Waffensysteme. Jedoch war es letztlich zu viel Aufwand für zu wenig Geld.

So entscheidend das Szenario und die Geschichte auch ist, viel entscheidender ist der eigentliche Spielablauf. Die Echtzeit-Strategie steckte in

Westwood Studios

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Electronic Arts
- » **ENTWICKLER:** WESTWOOD STUDIOS
- » **ERSCHIENEN:** 1995
- » **PLATTFORM:** DOS
- » **GENRE:** ECHTZEIT-STRATEGIE



» [PC] Die erste Mission der GDI ist wie die Landung an der Normandie inszeniert.



» [PC] Das Mikromanagement jeder Einheit auf dem Schlachtfeld erfordert Planung und Taktik.



» [PC] Verzweifelte Soldaten berichten von der Front. Höchste Zeit, selbst einzugreifen!

» [PC] Die Missionskarte informiert über den aktuellen Fortschritt der Kriegskampagne.



COMMAND & CONQUER: GENERALS – DIE STUNDE NULL
PLATTFORMEN: PC
JAHR: 2003



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
PLATTFORMEN: PC, Xbox 360, Mac OS
JAHR: 2007



COMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE
PLATTFORMEN: PC, Xbox 360
JAHR: 2008



COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3
PLATTFORMEN: Diverse
JAHR: 2008



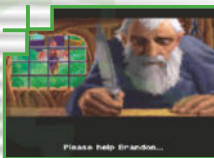
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3 – DER AUFSTAND
PLATTFORMEN: Diverse
JAHR: 2003

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT
PLATTFORMEN: PC
JAHR: 2010



COMMAND & CONQUER: TIBERIUM ALLIANCES
PLATTFORMEN: Webbrowser
JAHR: 2012





MEILEN-STEINE

EYE OF THE BEHOLDER
SYSTEM: DOS
JAHR: 1991

LEGEND OF KYRANDIA (IM BILD)
SYSTEM: DOS
JAHR: 1992

THE LION KING
SYSTEM: Mega Drive
JAHR: 1994



»[PC] Viele Missionen ermöglichen eigene Vorgehensweisen, die zum Erfolg führen.



»[PC] Viele Zwischensequenzen zeigen Jet-Action, Luft einsätze gibt es aber nicht.



»[PC] Die schlaue erdachten Einsätze führten geschickt neue Einheiten und deren Fähigkeiten ein.

KOMMANDO MARSCH!

Grundlegende Spiel-Taktiken.



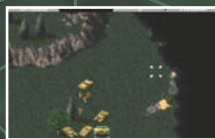
BLITZANGRIFF

■ Die schnelle Attacke mit einem Panzer-Verband ist eine altbekannte Taktik im Echtzeit-Genre, die auch hier funktioniert. Errichtet schnellsten Fabriken und genug Kriegsmaschinen, um die gegnerische Basis zu überrollen. Eine effektive Methode, aber risikoreich.



RAMBO-MANIA

■ Die Kommando-Einheit ist eine übermächtige Kampfmaschine. Sie hält zwar keine langanhaltenden Angriffe durch und hat auch keine Chance gegen Flammenwerfer-Trupps von Nod. Dennoch kann diese Ein-Mann-Armee eine feindliche Basis im Alleingang niedermähen.



FERNANGRIFF

■ Artillerie-Geschütze ballern auf große Distanzen und eignen sich vor allem zum Angriff auf feindliche Gebäude. Noch bevor der Feind etwas mitbekommt, sind seine Anlagen hinüber. Artillerie muss aber vor gegnerischen Angriffen geschützt werden, da sie selbst kaum Treffer einstecken kann.



LOCKEN

■ Mit euren Trupps positioniert ihr euch in Sichtweite des Gegners, um ihn aus der Reserve zu locken. Wenn die KI glaubt, euch zu überlegen zu sein, folgt sie euch direkt bis zur aufgestellten Falle. Für C&C eine gute Taktik, doch menschliche Gegner lassen sich davon nicht mehr täuschen.



SCHLEICHEN

■ Bei dieser Variante des Blitzangriffs nutzt ihr den getarnten Panzer der Bruderschaft von Nod. Mit diesem huscht ihr ohne großes Aufsehen in die Feindbasis. Überraschung perfekt! Jedoch ist das Kriegsgerät schwächer ausgestattet als die GDI-Pedants. Doch mit etwas Aufklärungsarbeit schlüpft ihr durch die Verteidigungslinien.

► noch in ihren Anfängen, aber Westwood hatte viele Ideen. *Dune 2* diente als konkrete Vorlage, und sogar das Spice, das von Erntemaschinen gesammelt wurde, blieb erhalten: Als Tiberium stellt es den Auslöser für den fiktiven Weltkrieg zwischen GDI und der Bruderschaft von Nod dar. „Tiberium ist ein außerirdisches Element, das durch einen Meteoritenabsturz auf die Erde gelangt und alles auf den Kopf stellt. Ganz ähnlich wie das Spice in *Dune 2*.“

Neben neuen Truppentypen und deren Fähigkeiten wurden die Menüs sowie die kontextsensitive Steuerung fast komplett umgestrickt. In *Dune 2* ließen sich maximal vier Einheiten gleichzeitig steuern, in C&C beliebig große Gruppen. Diese werden einfach durch Ziehen eines Auswahl-Rechtecks mit der Maus bestimmt. Diese simple Bedienung ist auch heute noch Genrestandard. „Wir hatten bereits ein Point-and-Click-Adventure entwickelt, dessen kontextsensitives Interface den Spielablauf viel einfacher machte“, erklärt Louis die Inspiration dafür.

Nicht zuletzt machten die Zwischensequenzen *Command & Conquer* zu einem einmaligen Erlebnis. Zu Beginn der CD-ROM-Ära experimentierten andere Hersteller noch mit cineastischer Inszenierung herum. Westwood jedoch kombinierte bereits routiniert Computergrafik mit Real-Videos, die jede einzelne Mission einleiteten. Passend dazu war der angehende Filmemacher Erin Powell im Boot, der sich auch mit 3D Studio Max auskannte. Kollege Rick Parks nutzte dagegen das Konkurrenzprodukt Lightwave, wodurch eine echte Rivalität zwischen beiden entstand. Ständig erschufen sie erstaun-

liche 3D-Sequenzen, um den anderen auszustechen. Einige Szenen waren jedoch zu aufwendig für das Spiel und kamen nur für Werbezwecke zum Einsatz.

Neben dem Render-Wettkampf sorgten auch die Filmaufnahmen mit echten Darstellern für Furore. Viele der Laienschauspieler waren Westwood-Angestellte. Louis erinnert sich: „Erin rannte vor einer weißen Wand herum, in der als Hintergrund ein Schiffsdeck samt Sonnenuntergang einkopiert wurde.“ Ein Grafiker des Teams ist im Intro von *Command & Conquer* zu sehen, wie er alberne Gymnastik-Übungen macht. Andere Entwickler agierten in einem fiktiven Werbespot für einen Energy-Drink vor der Kamera. „Wir sind auf die Straßen von Las Vegas gegangen und mittendrin auf Rollerblades herumgefahren. Ohne Drehgenehmigung! Wir hatten viel Spaß“, erinnert sich Louis. Vor allem das Einführungsvideo wirkt mit seinen Schauspielerinszenierungen heutzutage dilettantisch, war aber damals ein echtes Plus an Atmosphäre und hat Spieler in die lebendige Welt von *Command & Conquer* eingesogen.

Federführend war Joe Kucan, der nicht nur den charismatischen Nod-Anführer Kane selbst mimt, sondern auch in allen Szenen Regie führte. „Er hat Fantastisches geleistet“, lobt Louis. Für die weiteren wichtigen Rollen durfte Kucan zudem echte Schauspieler anheuern.

Westwood wollte sichergehen, dass die Wahl zwischen GDI und Nod keine einfache ist. Denn anfangs muss sich der Spieler für eine der beiden Seiten entscheiden und erlebt dann die entsprechende Kampagne. Dabei ist



keine Fraktion hundertprozentig gut oder böse: Nod etwa betont das Individuum und die Freiheit, setzt aber zu deren Erringung auf Selbstjustiz und Terrorattacken. GDI scheint oberflächlich die gute Seite zu sein, nutzt aber ihre militärische Stärke, um die Länder der Welt unter ihre Knute zu zwingen. Was gibt ihnen das Recht dazu? „Ähnlich verhält es sich mit dem vermeintlichen Vorrecht des Westens, die Ressourcen in Nahost zu beanspruchen“, merkt Louis Castle kritisch an.

Die beiden Parteien (bei *Dune 2* waren es noch drei gewesen) erlaubten es, Farbe in den Militäralltag zu bringen. Die gelb-goldenen GDI-Trupps besitzen deshalb einen sauberen, fast klinischen Stil. Die rot angestrichenen Nod-Einheiten wirken dagegen rauer. Da beide Seiten quasi komplett unter-

»[PlayStation] Auch auf Konsole priorisiert ihr mit der Produktionsliste den Bau des nächsten Kriegsgeräts.





schiedliche Truppentypen ins Feld führen, unterscheidet sich ihre Spielweise deutlich. Die Stärke der GDI ist die starke Panzerung und die Durchschlagskraft ihres Großpanzers. Die Fahrzeuge von Nod verfügen allgemein über größere Geschwindigkeit und eignen sich gut für Hit-and-run-Taktiken.

Diese beiden grundverschiedenen Fraktionen auszubalancieren war die große Herausforderung bei der Entwicklung von *Command & Conquer*. Während der Solomodus stark auf Skripts setzte, um der beschränkten KI auf die Sprünge zu helfen, war für den Multiplayer-Modus die Ausgeglichenheit beider Seiten extrem wichtig. Das gelang auch im Großen und Ganzen, doch litt der Online-Modus unter Problemen.

Louis rechtfertigt sich: „Das Problem war, dass wir unserer Zeit voraus waren. Es gab damals noch keine genau definierten Übertragungsprotokolle für das Internet.“ Als *C&C* 1993 und 1994 programmiert wurde, gab es Windows 95 noch nicht, das diese Problematik weitgehend beseitigte. Westwood aber setzte damals auf ein eigenes Online-Netzwerk namens Westwood Online. „Ich denke, es für *Command & Conquer* einzusetzen, war einer der größten Fehler der Firmengeschichte“, gesteht Louis. „Wir haben einen hohen Preis bezahlt. Ich wünschte, wir hätten das System von Grund auf neu entwickelt. Es war einfach nicht für diesen Zweck programmiert worden.“



»Wir sind auf die Straßen von Las Vegas gegangen und mittendrin auf Rollerblades herumgefahren. Das alles ohne Drehgenehmigung!« LOUIS CASTLE

Das änderte aber nichts an der Attraktivität von *C&C* im lokalen Multiplayer (via seriell oder parallel Port) oder an der Attraktivität der Einzelspieler-Kampagnen. Nach der DOS-Premiere 1995 folgte 1996 mit *Command & Conquer Gold* eine Windows-95-Fassung mit endlich funktionierender Online-Anbindung für zwei Spieler per Modem oder Schlachten zu viert (statt zwei) im Netzwerk. Außerdem wurde die DOS-Auflösung von 320x200 auf 640x400 verdoppelt.

Bis 1999 kamen Umsetzungen für PlayStation, Sega Saturn und N64, die sich mit einem Gamepad aber nie so gut spielten wie am PC. Drei Millionen verkaufte Exemplare des ersten Teils sprechen jedoch eine deutliche

Sprache. Der Vorgänger *Dune 2* mag das RTS-Genre begründet haben, *C&C* machte es massentauglich. Allein die *C&C*-Serie verkaufte rund 30 Millionen Einheiten. Es folgten drei weitere Tiberium-Teile, drei Auskopplungen im eigenständigen, bewusst trashigen *Alarmstufe Rot*-Universum sowie der 3D-Ableger *Generals*. Die zahlreichen Erweiterungen sind dabei nicht mitgezählt.

Westwood Studios wollte 2003 mit *Continuum* sogar ein MMO zur Serie beisteuern. Doch damit übernahmen sich die Entwickler, das Projekt wurde eingestellt (ebenfalls kein Erfolg, aber immerhin erschienen: der Action-Ableger *C&C Renegade*). Außerdem fusionierte Mutterkonzern Electronic Arts das erst aufgekaufte Studio im selben Jahr mit anderen Entwicklern, was dieses und weitere Projekte zum Scheitern verurteilte. Obendrein starb damit der Name Westwood.

2008 plante EA einen Ego-Shooter namens *Tiberium*, der aus Qualitätsgründen nie fertiggestellt wurde. 2012 wagte es der Hersteller erneut und wollte die *Generals*-Reihe weiterführen. Doch der geplante Neustart mitsamt Free-To-Play-Konzept wurde 2013 wieder eingestampft. Als aktuellste Produktion verbleibt nur noch das browserbasierte Taktik-MMO *Tiberium Alliances*. Nein, die *C&C*-Serie hat kein würdiges Ende gefunden. Aber ihr könnt immer noch die ersten Teile spielen. Das ursprüngliche *Command & Conquer* ist in einer Windows-Version übrigens ganz offiziell als Freeware im Web erhältlich.



NOCH MEHR RTS

Lust auf eine Runde Echtzeit-Strategie? Wie wär's damit?

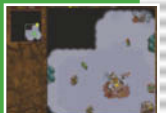
DUNE II

■ *Dune II* gilt als Urvater der Echtzeitstrategie, der viele der künftigen Genrekonventionen begründete. Heutzutage spielt es sich etwas umständlich, denn viele Steuerungs-Innovationen aus *C&C* fehlen hier einfach noch.



WARCRAFT II

■ Die zweite Episode der *Warcraft*-Reihe verfeinert die bewährte Spielmechanik des Erstlings und bietet mit zwei Kampagnen viel Taktik-Spaß. Dank schönerer SVGA-Grafik ist es auch deutlich hübscher als das Prequel.



TOTAL ANNIHILATION

■ Dieser Genrevertreter setzt auf Realismus und größere Maßstäbe. Die riesigen Einheiten-Verbände lassen sich noch ausgefeilter organisieren. Zudem beschreiben Geschosse eine ballistische Bahn. Nicht zuletzt überrascht das Spiel aus der Feder von Chris Taylor mit texturierten Polygonen.



AGE OF EMPIRES II

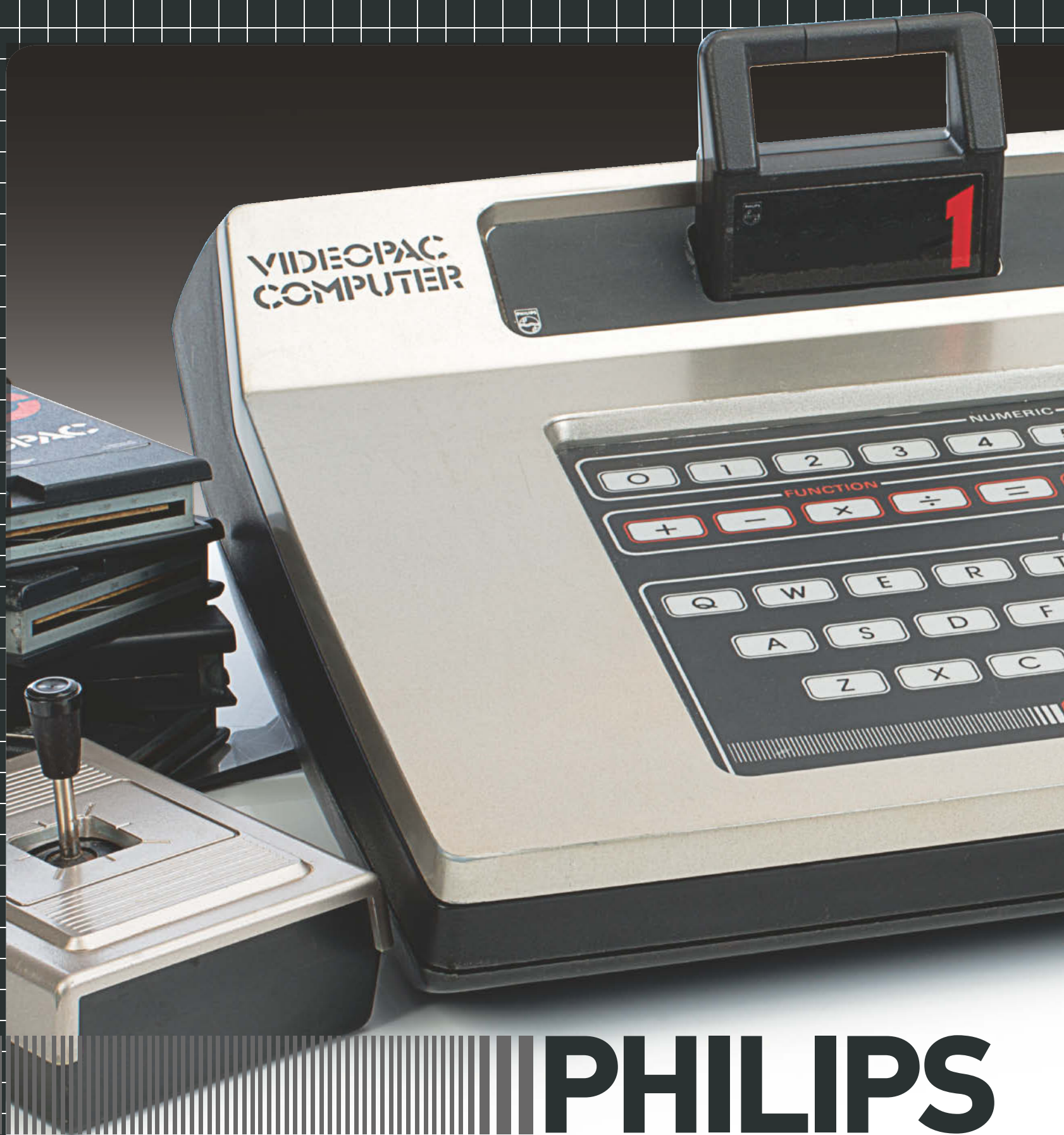
■ Der Serien-Höhepunkt kombiniert geschickt Echtzeit-Taktik mit dem Aufbau eures Imperiums im Stil von *Civilization*. Über die Epochen hinweg schaltet ihr neue Einheiten und Gebäude frei. Hier steht mehr der wirtschaftliche Aspekt im Vordergrund als kriegerische Handlungen.



STRONGHOLD

■ Die britischen Firefly Studios kombinierten Burgenbau mit Echtzeit-Strategie. Heraus kam ein Genremix, bei dem ihr auch einen kleinen Wirtschaftspart meistern musstet, um überhaupt genug Steine zu haben. Firefly setzt die Serie bis heute fort – gerät aber spielerisch immer mehr ins Abseits.





PHILIPS VIDEOPAC

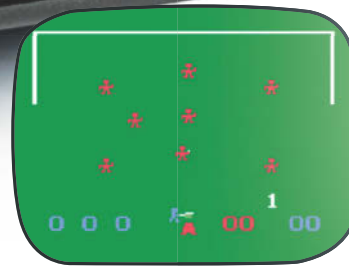
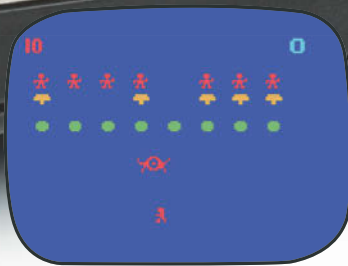
Das auch als **Magnavox Odyssey 2** bekannte Gerät wollte Philips gleich mehrmals einstellen. Nur dank der Entschlossenheit eines Mannes brachte es das G7000 zu einer sechsjährigen Lebensdauer.

Hand aufs Herz: Welche kommt euch als Erste in den Sinn, wenn wir euch nach einer Konsole der zweiten Generation fragen?

Wir tippen ganz stark auf den Atari 2600 oder vielleicht auch noch das Intellivision. Nur wenige von euch würden allerdings das Philips Videopac G7000 nennen, besser bekannt unter ihrem US-Namen, Magnavox Odyssey 2. Zwischen beiden Varianten gab es kleine Unterschiede, so hatte das G7000 keinen Ein-Aus-Schalter. Dafür erschienen mehr Spiele für die europäische Variante.

G7000/Magnavox 2 war nicht nur der Nachfolger der allerersten kommerziellen Heimkonsole, die die Generationen-Zählweise bei den Videospiel-Konsolen begründete. Sie steckte voller innovativer Ideen und verkaufte sich auch richtig gut, nämlich mehr als zwei Millionen Mal. Gleichzeitig schrieb das G7000 aber auch die Geschichte eines Mannes, ohne den die Konsole niemals so lange überlebt hätte: Ed Averett – obwohl der gar nicht für Philips oder Magnavox arbeitete.

Die Geschichte des G7000 beginnt 1977, als Alfred diScipio, der damalige Präsident der Philips-Tochter Magnavox, eine neue Konsole ankündigte. Innerhalb weniger Monate hatte das Unternehmen Intel als Chiplieferant an Land gezogen – und genau diese Entscheidung sollte sich noch als



G7000

DIE RIVALEN

Das G7000 im Vergleich zum Atari 2600 und Intellivision.



PHILIPS VIDEOCAP G7000

CPU: Intel 8048 8-Bit mit 1,79 MHz
GRAFIKCHIP: Intel 8244 (NTSC) / 8245 (PAL)
RAM: 64 Byte + 128 Byte
ROM: 1 KByte
AUFLÖSUNG: 154x100
FARBEN: 12
FORMAT: Modul
AUDIO: 1-Kanal



ATARI VCS 2600

CPU: MOS Technology 6507 mit 1,19 MHz
GRAFIKCHIP: Atari TIA
RAM: 128 Byte
ROM: 4 KByte
AUFLÖSUNG: 160x192
FARBEN: 128
FORMAT: Modul
AUDIO: 2-Kanal



INTELLIVISION

CPU: General Instrument CP1610 mit 1 MHz
RAM: 1.352 Byte
ROM: 7.168 Byte
AUFLÖSUNG: 160x192
FARBEN: 16
FORMAT: Modul
AUDIO: 3-Kanal



» Ohne Namen auf den Modulen war Auswendiglernen angesagt.

► wichtig erweisen. Das G7000 profitierte nämlich nicht nur von Intels RAM und ROM, sondern auch vom Prozessor 8048, der mit 1,79 MHz getaktet war. Um die Video- und Audio-Berechnungen kümmerte sich in der NTSC-Version zusätzlich ein 8244-Chip, im PAL-Gerät kam ein 8245 zum Einsatz. Dadurch ergab sich für Philips ein nicht zu verachtender Vorteil, denn durch die vielen Intel-Bestandteile war auch dem Chiphersteller am Erfolg der Konsole gelegen.

Der von Nick Nichols und Sam Schwartz entworfene 8244 war der weltweit erste programmierbare, auf Sprites setzende Spielechip. Vier 8x8 Pixel große Sprites waren möglich, wobei sich auch zwei von ihnen zu einem größeren kombinieren ließen. Außerdem ermöglichte der 8244 die Ausgabe von acht Gruppenobjekten für Hintergründe, Schriftzüge und Punktestände sowie von Sounds.

„Intel musste einen Grafikchip zu einem anständigen Preis für den Massenmarkt entwerfen. Grafiken nur mittels RAM und CPU über den Bildschirm zu bewegen war viel zu kostspielig“, erklärt uns Ed Averett, der damals bei Intel als elektrischer Ingenieur und Außendienstler eingestellt war. „Ich erläuterte dieses Problem den entsprechenden Abteilungen, woraufhin sie sich für die Verwendung von Assoziativspeicher [Content Addressable

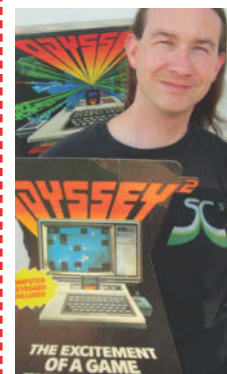
» Die Entwickler der Konsole sahen das Keyboard als ersten Schritt in Richtung eines Computers an. « ED AVERETT

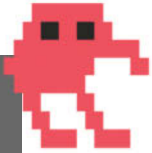
Memory] entschieden, der dann auch gute Dienste verrichtete.“

Während weiterhin an den Innereien des G7000 gefeilt wurde, stand auch das Gehäuse auf dem Prüfstand. Anstatt einfach nur einen nackten Block mit Modulschacht zu entwickeln, erweiterten die Ingenieure die Konsole um eine fest eingebaute, vollständige Membrantastatur mit 49 Tasten. Bei den Controllern fiel die Wahl auf zwei fest verkabelte Acht-Wege-Joysticks mit jeweils einer Feuertaste.

Die Tastatur wurde vom Ingenieur Roberto Lenarducci entworfen. Auf der Gummimatte zu tippen gestaltete sich jedoch schwierig. Der Sammler (und Betreiber von the-nextlevel.com) William Cassidy kann dem Eingabegerät dennoch Positives abgewinnen: „Ein Keyboard war zur damaligen Zeit noch ein echtes Novum. Nachrichten auf den Bildschirm tippen zu können war für Kinder großartig.“ Der Hersteller verfolgte mit der Tastatur jedoch einen weiteren Hinter-

» William Cassidy ist ein großer Fan der Konsole. Er betreibt die Website the-nextlevel.com.





gedanken: „Die Leute sollten denken, es sei ein Computer mit Tastatur“, sagt Ed. „Dieser Ansatz sollte später weiter ausgebaut werden.“

Trotz eindeutiger Vorzüge und beeindruckender Designvorschläge zeigte sich Magnavox' Mutterkonzern, North American Philips (NAP), wenig überzeugt von dem Konzept. Er glaubte nicht daran, dass sich die Konsole auf dem Markt beweisen würde. Im August 1977 standen sie zum ersten Mal kurz davor, das Gerät einzustampfen.

Ralph Baer, der bereits die Odyssey entwickelt hatte, setzte sich daraufhin mit aller Kraft dafür ein, dass die Arbeiten am G7000 weitergingen. Er verschaffte dem Team ein wenig Zeit, sodass sich Programmierer Sam Overton um die ersten Spiele kümmern konnte. Overton produzierte die Sportspiele Bowling/Basketball und Computer Golf, den Shooter Cosmic Conflict und die Glücksspielsimulation Las Vegas Blackjack. Alle Titel sollten rechtzeitig zum Start der G7000 bereitstehen – wie auch das Modul Computer Intro, das einem simples Programmieren beibrachte. Mit dieser Mischung aus Spielen und Software wollte man sowohl Eltern als auch Kinder ansprechen.

Doch NAP, deren Hauptgeschäftsfeld Fernseher und Audiogeräte waren, konnte sich noch immer nicht mit Videospielen anfreunden. Sechs Monate nach ihren ersten Zweifeln dachten sie erneut darüber nach, den Stecker zu ziehen. Ed, der von der Situation immer mehr frustriert war, erinnert

WELTWEITER ERFOLG

USA

MAGNAVOX ODYSSEY 2

■ In den USA wurden etwa 50 Spiele veröffentlicht und bis 1983 eine Million Konsolen verkauft. Gegen die Konkurrenz von Atari und Mattel konnte sich die Konsole nie durchsetzen. Exklusiv für den US-Markt erschien die Synthesizer-Erweiterung The Voice.

EUROPA

PHILIPS ODYSSEY 2 G7000

■ In Europa lief das Geschäft mit dem G7000 gut, das verbesserte G7400 kam hier sogar exklusiv heraus. Die Produktion der Konsole wurde auch an andere Firmen wie Siera und Jopac lizenziert. Statt des Voice-Add-ons gab es für Europa ein Schach-Modul.

BRASILien

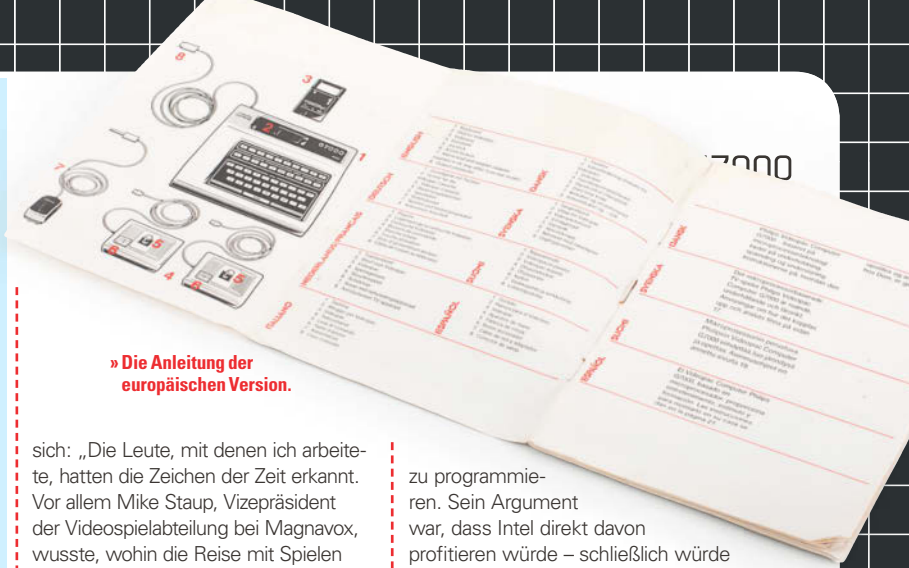
PHILIPS ODYSSEY 2

■ Besonderer Beliebtheit erfreute sich die Konsole in Brasilien, wo sie von Planil Comércio vertrieben wurde. Die meisten Titel erschienen in einer portugiesischen Fassung, regelmäßig wurden Turniere zu den Spielen abgehalten.

JAPAN

ODYSSEY 2

■ Erst spät fand Philips' Konsole nach Japan – um genau zu sein im Dezember 1982. Abgesehen davon, dass das Odyssey 2 dort 49.800 Yen kostete und nicht sonderlich gut lief, sind kaum Informationen über den Ausflug ins Land der aufgehenden Sonne bekannt.



» Die Anleitung der europäischen Version.

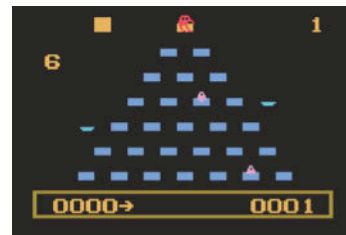
sich: „Die Leute, mit denen ich arbeitete, hatten die Zeichen der Zeit erkannt. Vor allem Mike Staup, Vizepräsident der Videospield Abteilung bei Magnavox, wusste, wohin die Reise mit Spielen gehen würde. Das Problem war aber, dass sie ganz oben bei Magnavox oder Intel kein Mitspracherecht hatten. Das hatten stattdessen die, die sonst nur mit TVs und Radios zu tun hatten. Und diese Leute konnte man einfach nicht davon überzeugen, dass Videospiele ein riesiges Geschäftsfeld werden würden. Sie hielten das für unmöglich.“

Ed befürchtete für die Zukunft des G7000 das Schlimmste, und entschloss sich daher zu einer

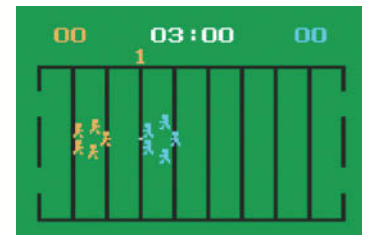
Aktion, die sein Leben verändern sollte. Er ging zu seinem Boss bei Intel, Andrew Grove, und bot ihm an, Spiele für die in Entwicklung befindliche Konsole

zu programmieren. Sein Argument war, dass Intel direkt davon profitieren würde – schließlich würde ein großer und guter Spielekatalog zu mehr Konsolenverkäufen und damit auch zu größeren Chip-Bestellungen führen. Grove willigte ein, allerdings bedeutete das, dass Ed Intel verließ und zum Freiberufler wurde. Fortan entwickelte er exklusiv für die G7000. Hierfür eignete er sich auf eigene Faust die Assemblersprache an und nahm sich seine Frau Linda (die bis dahin bei Hewlett Packard gearbeitet hatte) als Assistentin. Die Entwicklung der Spiele fand direkt bei ihnen zuhause in Chattanooga, Tennessee, statt.

Heute kann Ed darüber lachen, doch die gemeinsame Arbeit mit seiner Frau fiel ihm nicht leicht: „Gera-



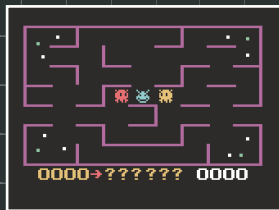
» [Videopac G7000] Q*Bert war eines der wenigen Spiele von Drittentwicklern.



» [Videopac G7000] Sportspiele wie Football kamen immer gut an.

WICHTIGE SPIELE

Diese Spiele gehören in jede G7000-Sammlung.



K.C. MUNCHKIN

■ In den Spielhallen grassierte das Pac-Man-Fieber, mit Munchkin wollte Philips auf derselben Erfolgswelle schwimmen. Atari wurde jedoch auf das Spiel aufmerksam und reichte erfolgreich Klage ein. Spielerisch erinnerte der Titel stark an seine Vorlage: Die Levels sind Labyrinth, in denen ihr von Monstern verfolgt werdet, während ihr Items einsammelt. Es gab auch ein paar Unterschiede, etwa zufallsgenerierte Levels.



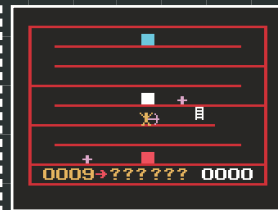
TURTLES

■ Turtles ist ein weiteres Maze Game, bei dem es sich gleichzeitig um einen der ersten (und exklusiven) Automatenports für das G7000 handelt. Ihr steuert eine Schildkröte und müsst in dem Labyrinth Babyschildkröten finden. Nehmt euch in Acht vor den tödlichen Käfern, auch wenn ihr sie durch Minen kurzfristig außer Gefecht setzen könnt. Solltet ihr die US-Version besitzen, probiert sie unbedingt in Verbindung mit dem Voice-Add-on aus.



KILLER BEES

■ Ob nun der überraschend authentische Bienen-Sound oder das tiefgehende, fesselnde Gameplay – das Spiel hat damals wirklich jeden gepackt. Eure Aufgabe besteht darin, einen feindlichen Schwarm von Bienenbots mit eurem eigenen Schwarm weißer Bienen auszupecken. Hüten müsst ihr euch vor den farbigen Bienen, die den Robobienen zu Hilfe eilen. Erwischt sie euch, verliert ihr einen Teil eures Schwarms, wodurch eure Angriffe weniger effektiv sind.



PICKAXE PETE

■ Die Gemeinsamkeiten von Pickaxe Pete mit Donkey Kong sind nicht zu leugnen. Ihr bewegt euch von Plattform zu Plattform, erklimmt Leitern und versucht euer Bestes, den auf euch zurollenden Felsen auszuweichen, die aus einer Tür ganz oben im Level herauskommen. Auch beim Schwierigkeitsgrad orientiert sich Pickaxe Pete an Donkey Kong, wir würden sogar sagen, es ist noch einen Tick schwieriger – auch weil ihr nur ein einziges Leben habt. Da hilft euch auch eure Axt nur bedingt.



ATTACK OF THE TIMELORD

■ Mit seinen liebevollen Sounds und seiner an Space Invaders erinnernden Spielmechanik macht Attack of the Timelord sofort süchtig. Hier heißt es einfach nur: „Hirn ausschalten und Spaß haben.“ Dazu trägt auch das simple Spielprinzip bei: Ihr steuert eine Kanone am unteren Bildschirmrand und schießt Flugobjekte ab, die immer näher auf euch zukommen. In Europa erschien das Spiel als Gerry Anderson's Terrahawks – denselben Namen trug auch eine britische SF-Serie.



► de am Anfang taten wir uns unheimlich schwer. Der ursprüngliche Plan war, dass ich mir ein Konzept ausdenke und dann mit dem Programmieren anfangen. Bei technischen Problemen bat ich sie um Hilfe. Wenn sie dann jedoch fertig war, wollte ich ihre Arbeit wiederum verbessern – sie hätte mich am liebsten umgebracht. Kurz darauf entschied ich mich, dass es besser wäre, wenn ich mich alleine ums Programmieren kümmere.“ Diese Wirren lohnten sich, wie William zusammenfasst: „Eds Entscheidung rettete das ganze Projekt – die Konsole kam 1978 tatsächlich auf den Markt.“

Die ursprüngliche Entwicklungsabteilung für Spiele rund um Sam Overton war mittlerweile aufgelöst worden. Ed, der auf Lizenzbasis arbeitete, war somit zunächst der Einzige, der für Softwarenachschub sorgte.

Zwei Jahre lang versuchte er so gut wie möglich, mit den großen Teams bei Atari mitzuhalten. Das lohnte sich für ihn: „Ich wurde zwar nicht im Voraus bezahlt, doch meine Spiele waren immer ausverkauft.“

Um regelmäßig Spiele fertigstellen zu können und bei der Entwicklung Zeit zu sparen, griff Ed auf Teile des Codes voriger Spiele zurück. „Das war eine aufregende Zeit, ich hatte jedenfalls nie Leerlauf.“ Insgesamt produzierte er auf diese Weise 24 Spiele, von denen etwa die Hälfte veröffentlicht wurde.

An der Haltung der Entscheidungsträger bei Philips und Magnavox hatte sich allerdings auch Anfang der 80er nichts Grundlegendes geändert. Der Wendepunkt kam erst, als Ed ihnen sein Spiel *K.C. Munchkin* (bei uns: *Munchkin*)

zeigte. Der Titel war stark von *Pac-Man* inspiriert, und die Philips-Bosse waren begeistert. „Sie kapierten, dass wir Spiele machen konnten, die besser waren als die Spielhallen-Automaten. Sie waren wie in einem Adrenalinrausch, als sie das realisierten.“

Der Hersteller begann umgehend damit, mehr Ressourcen in G7000/Magnavox 2 zu stecken. Ed kamen aber erste Zweifel, ob sein Spiel nicht zu große Ähnlichkeiten zum Original aufweisen würde, trotz neuer Ideen wie den zufällig generierten Levels. Den Kunden war es egal: Als *K.C. Munchkin* 1981 auf den Markt kam, kauften sich viele für dieses Spiel ein G7000.

„Die Verkaufszahlen stellten die weitere Produktion der Konsole erstmal sicher“, so Ed. Doch sein *Pac-Man*-Klon erwies sich als schwere Hypothek: Atari schaltete sich ein. Der Bundesrichter entschied zunächst zugunsten Philips', da er keine Copyright-Verletzungen erkennen konnte. Als Atari in Berufung ging, verlor Philips den Fall doch noch.

Philips traf die Niederlage vor Gericht wie ein Schlag. Ed erinnert sich: „Sie sahen das nicht kommen. Sie dachten, sie hätten gute Anwälte und würden den Fall niemals verlieren. Ich versuchte mich ja bei der Entwicklung mehr und mehr von *Pac-Man* zu

entfernen, entsprach damit aber nicht dem Wunsch Philips'. Die rechtliche Lage war ihnen egal, sie waren blind.“

Mit der Niederlage war aber weder für die Konsole noch für K.C. das Ende besiegelt. Ed schob ein weiteres Spiel namens *Crazy Chase* (in den USA: *K.C.'s Krazy Chase*) hinterher. „K.C. war mein Charakter, und ich wollte klarstellen, dass er nicht *Pac-Man* ist.“

K.C. hatte dem G7000 einen spürbaren Aufwind verliehen, eine neue Welle Spieler interessierte sich plötzlich auch für Titel wie *Take the Money and Run*, *Math-A-Magic*, *War of Nerves*, *Invaders from Hyperspace*, *Dynasty*, *Pocket Billiards*, *Monkeyshines*, *Pickaxe Pete*, *Freedom Fighters* und *Power Lords*. In den USA wurden rund 50 Spiele veröffentlicht, in Europa etwa 70. William relativiert diese Zahl: „Einige von ihnen waren Edutainment-Produkte. Zieht man die vielen schlechten Sportspiele ab, bleiben nur noch wenige Titel übrig – die waren dafür aber richtig gut.“

1982 wurde eine Hardware-Erweiterung namens *The Voice* veröffentlicht, die auf den Modulschacht gesetzt wurde und dank eines Sprachchips von General Instruments mehr als 100 Worte aussprechen konnte. Das Zubehör war US-exklusiv, Europäer erhielten im Gegenzug ein Schachmodul. „Die Mitarbeiter der Entwicklungsabteilung

» Die Mitarbeiter der Entwicklungsabteilung wussten, dass wir etwas Neues für die Konsole benötigten. *The Voice* war unglaublich.«

ED AVERETT



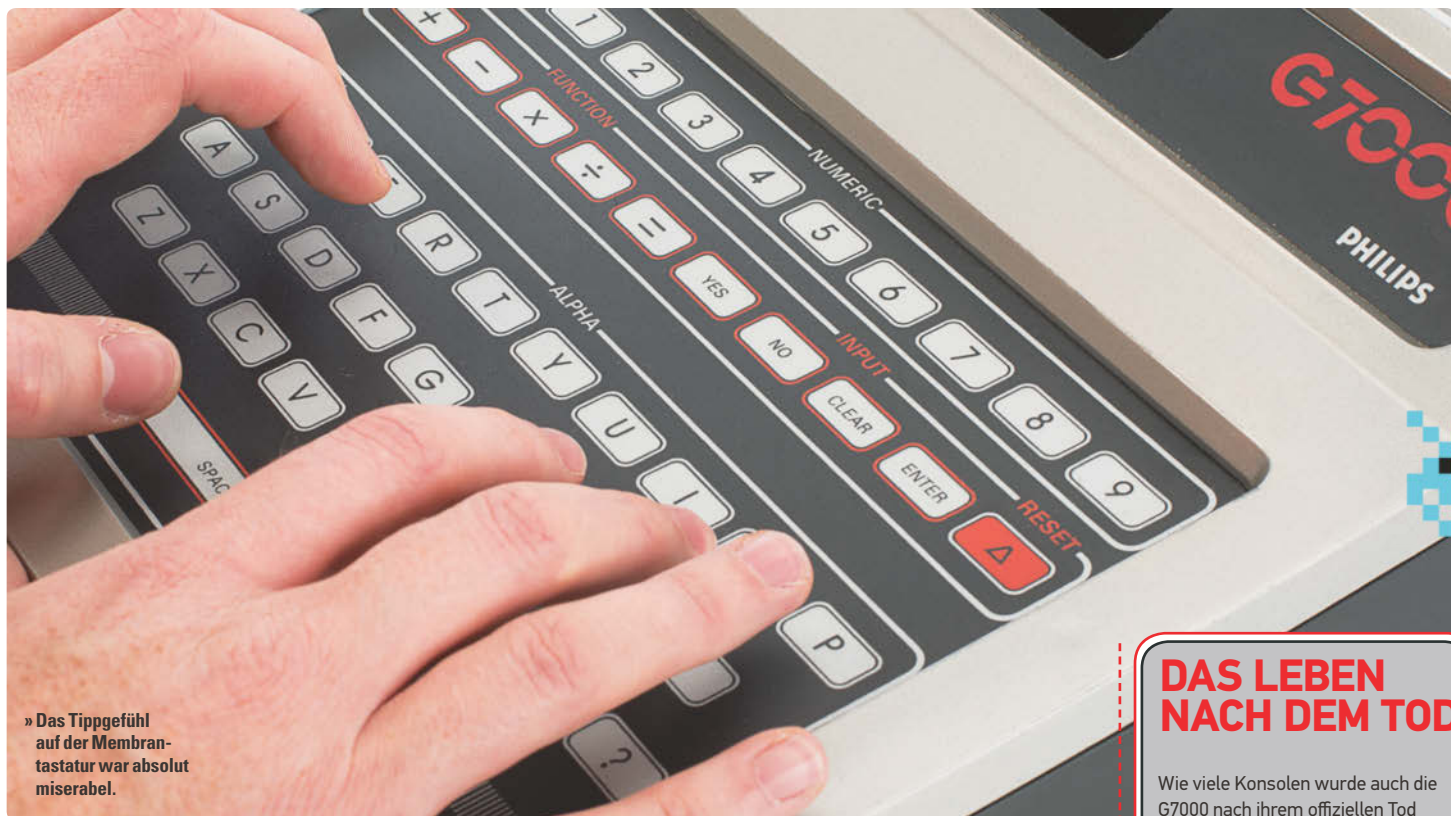
» Die Cartridges waren durchnummeriert. Die Nummer 1 war eine Sammlung mit *Race*, *Spin-out* und *Cryptogram*.

MEISTERSTRATEGEN

Eines der Highlights für das Philips Videopac G7000 war die Master-Strategy-Reihe, die Brett- und Videospiele miteinander kombinierte. Das erste Spiel der Serie war *Quest of the Rings* aus dem Jahre 1981. Die Eingabe auf dem PC funktionierte via Tastatur, zusätzlich enthielten die Pakete aber auch Plastik- und Metallfiguren, Anleitungen sowie Spielbretter. Das von *Herr der Ringe* inspirierte *Quest of the Rings* war ein Koop-Titel für zwei Spieler, die sich durch einen mit Monstern gefüllten Dungeon schlagen mussten.

Nach dem ersten Spiel kamen noch *Conquest of the World* und *The Great Wall Street Fortune Hunt* in den Handel. Ein weiteres namens *Sherlock Holmes* wurde auf Eis gelegt. Für die Programmierung war (außer bei *Sherlock Holmes*) Ed Averett verantwortlich. „Das Konzept für die Master-Strategy-Spiele entstand buchstäblich auf einer Serviette“, erklärt er. „Ich war gemeinsam mit Mike Staup, einem der Vizepräsidenten von Magnavox, beim Essen. Wir diskutierten, wie wir die Grafik verbessern könnten, obwohl uns die Leistungsreserven ausgingen. Dann kamen wir auf die Idee, Brettspiele mit Videospielen zu verbinden. Je mehr wir darüber nachdachten, desto besser gefiel uns das Konzept.“





» Das Tippgefühl auf der Membrantastatur war absolut miserabel.



DAS LEBEN NACH DEM TOD

Wie viele Konsolen wurde auch die G7000 nach ihrem offiziellen Tod noch nicht beerdigt. Insbesondere in den letzten Jahren ist die Homebrew-Szene explodiert. „Das erste Homebrew-Spiel überhaupt war der *Berzerk*-Klon *Amok* von John Dondzila von 1998“, erzählt uns der G7000-Experte William Cassidy über die Anfänge. Den größten Namen in der Szene hat aber René van den Enden, wie William ausführte: „Fast alle Homebrew-Entwickler wurden von ihm unterstützt. Die produktivsten unter ihnen in den letzten Jahren waren Marijn Wening von den Revival Studios, Chris Read und der Brasilianer Rafael Cardoso. Fast alle ihrer Programme unterstützten The Voice sowie den High-Res-Modus, wenn sie auf dem G7400 gespielt werden.“

Weitere Infos findet ihr im Forum von videopac.nl.

wussten, dass wir etwas Neues für die Konsole benötigten. The Voice war unglaublich“, so Ed. „Das Lob hierfür hat sich Roberto redlich verdient. The Voice zeigte trotz begrenztem Vokabular, was mit Sprachausgabe in Spielen alles möglich war.“

Das Voice-Zubehör wurde von diversen Spielen wie *Attack of the Timelord*, *Sid The Spellbinder*

und *Type & Tell* unterstützt. Die Erweiterung wurde zum Hit, auch wenn die Stimme mehr nach einem Roboter klang. Die Ausgabe geschah über einen eigenen Lautsprecher und war damit unabhängig von der Lautstärke des Fernsehers. Und als hätte Philips jemandem beweisen müssen, dass sie nun hinter ihrer Konsole standen, wurde The Voice in den USA im Fernsehen und in Magazinen von einem älteren grauhaarigen Charakter namens The Wizard of Odyssey beworben.

Auch Dritthersteller interessierten sich nun für die G7000. Imagic veröffentlichte *Atlantis* und *Demon Attack*, JoPac produzierte *Exojet* und *Moto-Crash*, und von den Parker Brothers kamen *Frogger*, *Popeye*, *Q*Bert* und *Super Cobra*. Sam Overton kehrte ebenfalls mit einem neuen Team auf die Bühne zurück, um neue Spiele zu entwerfen.

Die Philips-Konsole ergründete auch neue Märkte. In Brasilien kam das Gerät als Odyssey auf den Markt. Dort durften zwar keine Konsolen importiert werden, aber Philips besaß dort ein eigenes Werk. Auch in Japan fasste Philips mit der Odyssey 2 Fuß. Was zu diesem Zeitpunkt allerdings

noch niemand ahnte: Mit dem Videospiel-Crash in Nordamerika nahte das Ende der Konsole.

Ed blickt frustriert zurück, auch weil er noch viel Potenzial in der komplexen Technik der Konsole sah: „Ich hatte immer das Gefühl, an einem richtigen Sportwagen zu arbeiten, während Atari eher an einem guten Volkswagen schraubte.“ G7000 Videopac hatte aber auch Schwächen, wie William zugibt: „Viele der ersten Spiele griffen für die Grafik auf eine eingebaute Bibliothek zurück, weswegen sie sich sehr ähnlich sahen.“

Mussten die Spiele anfangs noch mit einem 2-KB-ROM auskommen, wurden mit der Challenger Series 1981 auch Titel mit 4 KB eingeführt. Doch auch das war nicht wirklich viel, wie Ed zugibt, als er auf die Limitierungen bei RAM und ROM zu sprechen kommt: „Uns stand nicht viel Speicher zur Verfügung, bei der Grafik waren wir stark eingeschränkt. Es gab auch keine Tools, die uns das Programmieren erleichterten. Etwa 20 bis 30 Prozent der Zeit habe ich bei jedem Spiel damit verbracht, die letzten 5 Prozent Code unterzubringen. Es kam wirklich immer dazu, dass ich noch Code über hatte, aber eigentlich keinen Platz mehr dafür. Dann fing das große Quetschen und Biegen an, bis ich es dann irgendwann doch hinbekam.“

Ed arbeitete drei Jahre lang an Spielen für die G7000, dann sah er das Ende kommen. Die Konsole wurde noch ein paar Monate weiter verkauft, bis sie am 20. März 1984 endgültig eingestellt wurde. Bevor das Gerät allerdings aus den Regalen verschwand,

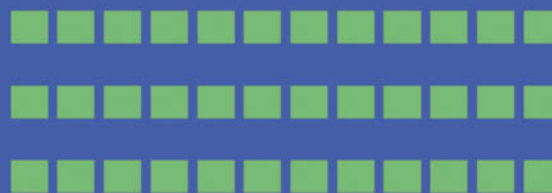
fanden noch das überarbeitete Philips Videopac+ G7400 sowie das G7200 auf den Markt. Letzteres war nicht mehr als ein G7000 mit eingebautem Schwarz-Weiß-Bildschirm.

Wäre vielleicht mehr drin gewesen, hätte Philips die Konsole auch schon in den ersten zwei Jahren richtig unterstützt? Ed zieht ein persönliches Fazit: „Das Potenzial wurde nicht mal ansatzweise ausgenutzt. Hätte Philips das früher erkannt, hätten sie mir vermutlich weniger Freiheit bei meiner Arbeit gelassen. Sie kümmerten sich nicht um ihre Konsole – und ermöglichen mir damit eine Zeit, die ich bei Atari so niemals gehabt hätte.“

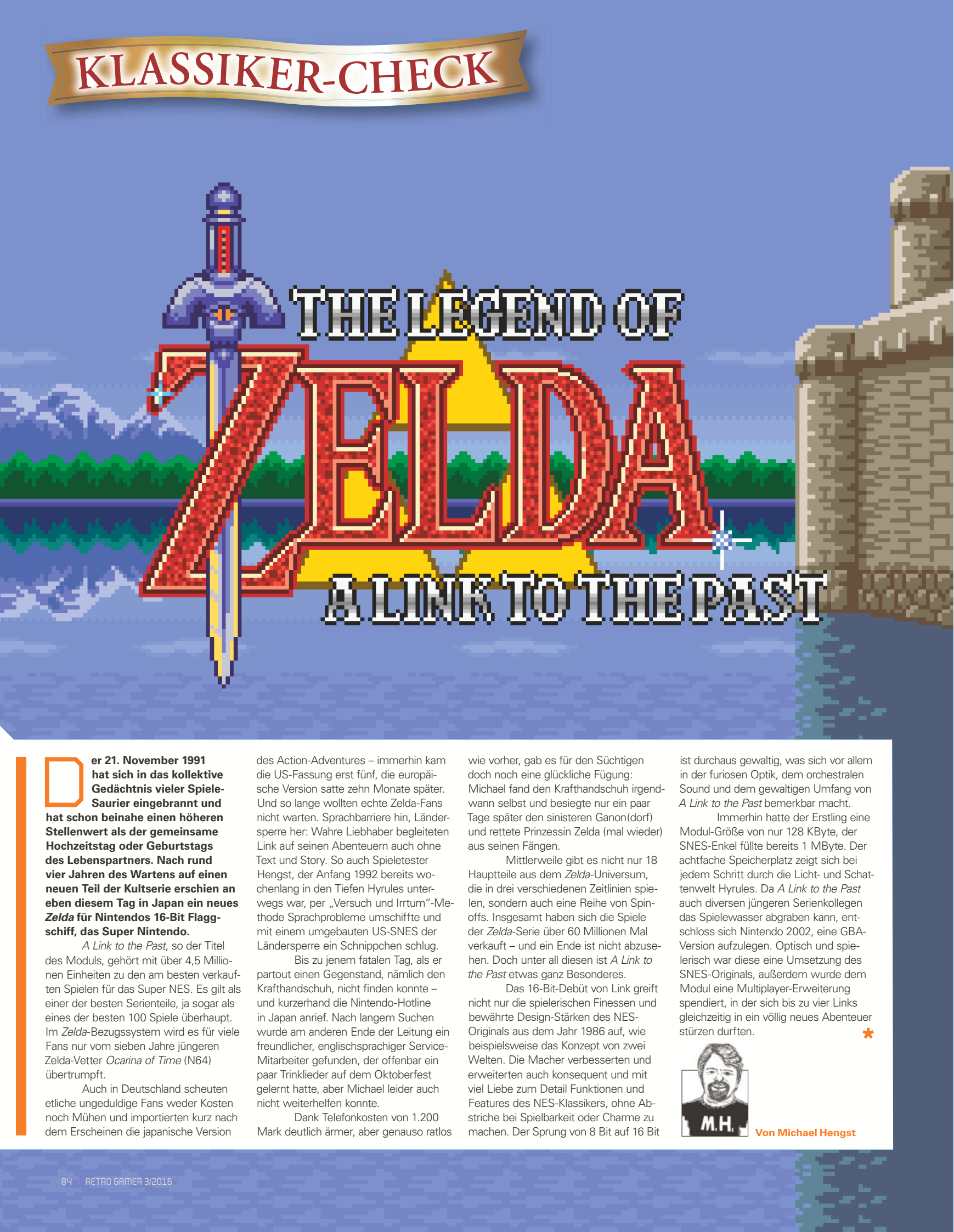


Vielen Dank an William Cassidy für seine Unterstützung.

RETRO GAMER
IS BRILLIANT
SAYS HEINI



» [Videopac G7000] *Type & Tell* war eher eine Techdemo für The Voice als ein echtes Spiel.



THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Der 21. November 1991 hat sich in das kollektive Gedächtnis vieler Spiele-Saurier eingebrannt und hat schon beinahe einen höheren Stellenwert als der gemeinsame Hochzeitstag oder Geburtstags des Lebenspartners. Nach rund vier Jahren des Wartens auf einen neuen Teil der Kultserie erschien an eben diesem Tag in Japan ein neues *Zelda* für Nintendos 16-Bit Flaggschiff, das Super Nintendo.

A Link to the Past, so der Titel des Moduls, gehört mit über 4,5 Millionen Einheiten zu den am besten verkauften Spielen für das Super NES. Es gilt als einer der besten Serienteile, ja sogar als eines der besten 100 Spiele überhaupt. Im *Zelda*-Bezugssystem wird es für viele Fans nur vom sieben Jahre jüngeren *Zelda*-Vetter *Ocarina of Time* (N64) übertrumpft.

Auch in Deutschland scheuten etliche ungeduldige Fans weder Kosten noch Mühen und importierten kurz nach dem Erscheinen die japanische Version

des Action-Adventures – immerhin kam die US-Fassung erst fünf, die europäische Version satte zehn Monate später. Und so lange wollten echte *Zelda*-Fans nicht warten. Sprachbarriere hin, Ländersperre her: Wahre Liebhaber begleiteten Link auf seinen Abenteuern auch ohne Text und Story. So auch Spieletester Hengst, der Anfang 1992 bereits wochenlang in den Tiefen Hyrules unterwegs war, per „Versuch und Irrtum“-Methode Sprachprobleme umschiffte und mit einem umgebauten US-SNES der Ländersperre ein Schnippchen schlug.

Bis zu jenem fatalen Tag, als er partout einen Gegenstand, nämlich den Krafthandschuh, nicht finden konnte – und kurzerhand die Nintendo-Hotline in Japan anrief. Nach langem Suchen wurde am anderen Ende der Leitung ein freundlicher, englischsprachiger Service-Mitarbeiter gefunden, der offenbar ein paar Trinklieder auf dem Oktoberfest gelernt hatte, aber Michael leider auch nicht weiterhelfen konnte.

Dank Telefonkosten von 1.200 Mark deutlich ärmer, aber genauso ratlos

wie vorher, gab es für den Süchtigen doch noch eine glückliche Fügung: Michael fand den Krafthandschuh irgendwann selbst und besiegte nur ein paar Tage später den sinisternen Ganon(dorf) und rettete Prinzessin Zelda (mal wieder) aus seinen Fängen.

Mittlerweile gibt es nicht nur 18 Hauptteile aus dem *Zelda*-Universum, die in drei verschiedenen Zeitlinien spielen, sondern auch eine Reihe von Spin-offs. Insgesamt haben sich die Spiele der *Zelda*-Serie über 60 Millionen Mal verkauft – und ein Ende ist nicht abzusehen. Doch unter all diesen ist *A Link to the Past* etwas ganz Besonderes.

Das 16-Bit-Debüt von Link greift nicht nur die spielerischen Finessen und bewährte Design-Stärken des NES-Originals aus dem Jahr 1986 auf, wie beispielsweise das Konzept von zwei Welten. Die Macher verbesserten und erweiterten auch konsequent und mit viel Liebe zum Detail Funktionen und Features des NES-Klassikers, ohne Abstriche bei Spielbarkeit oder Charme zu machen. Der Sprung von 8 Bit auf 16 Bit

ist durchaus gewaltig, was sich vor allem in der furiosen Optik, dem orchestralen Sound und dem gewaltigen Umfang von *A Link to the Past* bemerkbar macht.

Immerhin hatte der Erstling eine Modul-Größe von nur 128 KByte, der SNES-Enkel füllte bereits 1 MByte. Der achtfache Speicherplatz zeigt sich bei jedem Schritt durch die Licht- und Schattenwelt Hyrules. Da *A Link to the Past* auch diversen jüngeren Serienkollegen das Spielwasser abgraben kann, entschloss sich Nintendo 2002, eine GBA-Version aufzulegen. Optisch und spielerisch war diese eine Umsetzung des SNES-Originals, außerdem wurde dem Modul eine Multiplayer-Erweiterung spendiert, in der sich bis zu vier Links gleichzeitig in ein völlig neues Abenteuer stürzen durften. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

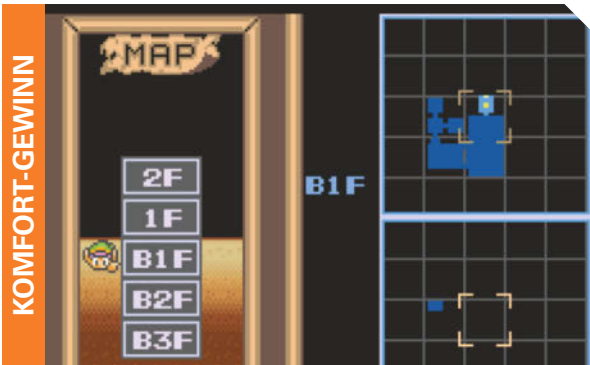
AUGEN AUF



Ein Pfeil markiert den Punkt

The Legend of Zelda ist berühmt für mehr oder minder subtile Hinweise auf versteckte Grotten, nützliche Hilfen oder einfach nur besondere Punkte im Fantasy-Reich. Ob Risse in Felsen, leichte Farbunterschiede oder liebevoll symmetrisch arrangierte Blumenbeete – in den *Zelda*-Spielen wimmelt nur so von Geheimnissen. Manchmal sind diese Markierungen auch für ungeübte Blicke leicht zu erkennen, wie diese Pfeilmarkierung aus Blumen. Das hat in allen Spielen der Reihe Tradition. Zwar lassen sich die Spiele auch ohne Scharfblick lösen, aber die Jagd nach versteckten Hinweisen trägt zum Spielspaß bei.

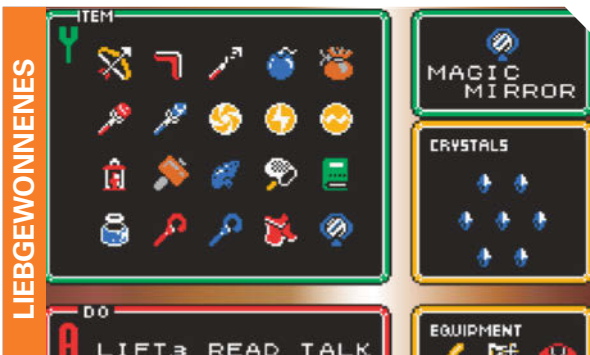
KOMFORT-GEWINN



Wo bin ich?

Schon seit dem ersten *Legend of Zelda* aus dem Jahr 1986 beglückt Designer Shigeru Miyamoto seine Kunden mit kniffligen Komfortfunktionen, die integraler Bestandteil des Spiels sind. So gibt es in jedem komplexen Labyrinth eine Karte, die allerdings erst gefunden werden muss. Zusammen mit dem Kompass, einem weiteren Gegenstand, werden auf der Karte sogar Schatztruhen und der Standort des Obergegners verzeichnet. So wird die abenteuerliche Schnitzeljagd nicht nur ein wenig einfacher, sondern macht einen nicht unerheblichen Teil des Spielvergnügens aus.

LIEBGEWONNENES



Alles hat einen Zweck

Eine der Stärken der *Zelda*-Reihe ist der spielerisch sinnvolle Einsatz von zahlreichen Gegenständen. Ob Bumerang, Pfeil und Bogen, Hammer, Greifhaken, Zaubertänke, Flaschen, Krafthandschuh oder Zora-Flossen: All das ist nicht nur vertrautes Arsenal für jeden *Zelda*ista, sondern integraler Bestandteil. So gilt als Regel, dass der Obergegnert eines Dungeons immer mit der Waffe erledigt werden kann, die der Spieler in eben diesem Labyrinth gefunden hat. Zudem eröffnen die meisten Items in bereits besuchten Gegenden neue Wege.

BESTER MOMENT



Das Schwert im Stein

Es gibt eigentlich nicht nur *den* besten Moment in einem *Zelda*-Spiel. Es gibt aber einen Moment, der – vor allem in den Klassikern – wohl den meisten Spielern in nachhaltiger Erinnerung bleibt: Es ist der Moment, als Link nach den ersten Stunden endlich das Meisterschwert aus dem Stein zieht! Denn dann merkt er, dass dies im Grunde nur der Auftakt für das eigentliche Abenteuer ist und die meisten und kniffligsten Aufgaben noch vor ihm liegen. Sozusagen ein Mini-Meilenstein im Kampf gegen das Böse. Herrlich!

WARUM EIN KLASSIKER?



Inspiration und Heimat

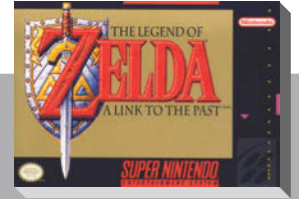
The Legend of Zelda gehört nicht nur seit nunmehr 30 Jahren zum festen „Muss ich spielen“-Repertoire von Konsolenfans, es ist auch in vielen Punkten digitaler Wegbereiter und Vorbild. Selbst ein *Dark Souls* setzt auf typische *Zelda*-Elemente wie freischaltbare Abkürzungen oder das spätere Besuchen schon bekannter Abschnitte, um Neues zu finden. Immer wieder schafft es Nintendo, Vertrautes mit neuen Stil- und Spielelementen so zu verknüpfen, dass der Spieler immer das Gefühl hat, spielerisch nach Hause zu kommen, ohne dass es langweilig wird. Wenn ein Spiel nach Dekaden noch Abenteuer fesselt, ist es ein Klassiker.

GEHEIMNISSE



So sieht gutes Spieldesign aus

Zelda-Spieler kennen das zur Genüge: Jeder Grashalm wird abgesäbelt, jeder Strauch mit dem Schwert beschritten, jeder Felsen, jeder Krug wird aufgehoben oder gesprengt. Oft verbergen sich Geheimgänge oder Kammern mit Herzcontainern an solchen Orten. Bei manchen Stellen muss der Spieler ordentlich knobeln, um ans Ziel zu gelangen, oder kann erst später zurückkehren, weil noch ein Gegenstand fehlt, um ein Hindernis zu überwinden. So sind Flora und Fauna der *Zelda*-Spiele nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern werden aktiv in das Spielgeschehen integriert.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** SNES, GBA, Wii, Wii U
- » **PUBLISHER:** NINTENDO
- » **ENTWICKLER:** NINTENDO
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1991
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte ...



Scan: kultboy.com

Video Games 11/92: 91/100
 »[...]Perfektion bis zum letzten Pixel. Wer sich in dieses Modul nicht verliebt, kann kein Spiele-Freak sein. Für mich ist *Zelda 3* ein weiterer Meilenstein der Konsolengeschichte.«
 (Martin Gaksch)

»Eine opulente Fantasy-Umgebung mit tiefen Kellergewölben, paradiesischen Gärten und gefährlichen Wüstenlandschaften. Dutzende von Wundergegenständen, Monster, Passanten und Komparten sorgen für *Zelda*-Sitzungen bis tief in die Nacht.«
 (Winnie Forster)

Was wir denken

Auch 25 Jahre nach dem Erscheinen des SNES-Moduls hat *A Link to the Past* nichts von seiner spielerischen Faszination und Vielfalt eingebüßt. Der Modul-Oldie zeigt trotz 2D-Pixeloptik keine Spur von Ermüdung und verweist auch heute noch zahlreiche 3D-Boliden in puncto Spielspaß und Motivation auf die hinteren Ränge.



NINTENDOS LEGENDÄRE KONSOLE
FEIERTE VOR EINIGEN MONATEN DEN
25. GEBURTSTAG — BEKANNTE
ENTWICKLER ERINNERN SICH
IN RETRO GAMER ZURÜCK.



DAS 16-BIT- KRAFTPAKET

DAS SUPER NINTENDO NACH 25 JAHREN

DAS SUPER NINTENDO NACH 25 JAHREN



Widmeten wir dem SNES erst in unserem aktuellen Sonderheft vier Seiten, in denen es hauptsächlich um seine Geschichte

geht, präsentieren wir euch nun einen weiteren Artikel zu der Nintendo-Konsole. Dieses Mal stehen allerdings vor allem die Erinnerungen diverser Entwickler im Vordergrund. Und sind wir mal ehrlich: Das SNES, das in den Augen vieler Retro-Fans beste Gerät von Nintendo überhaupt, kann man eigentlich gar nicht genug würdigen. Der Begriff „Kult“ ist beim Super Nintendo fast schon eine Untertreibung.

Dabei hatte die zweite Heimplattform des Unternehmens aus Kyoto ein schweres Erbe anzutreten – schließlich war sie der Nachfolger des NES, das sowohl in den USA als



25
JAHRE

VERSIONS-DREIGESTIRN

Das SNES gab es in mehreren Formen...

SNES (SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)

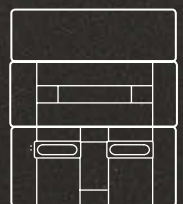
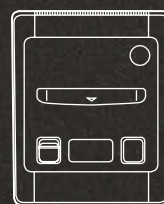
■ Aus irgendwelchen unerklärlichen Gründen veränderte Nintendo für den US-Markt die Form des Gehäuses. Entworfen wurde es von Lance Barr von Nintendo of America, der unter anderem das bunte Logo, dessen vier Farben in Form der Aktionstasten auch auf den Controllern vorhanden waren, durch Lila ersetzte. Auch bei den Modulen gab es einen Unterschied: Die japanischen und europäischen Cartridges waren nach vorne hin elegant abgerundet, in Nordamerika waren sie – und damit auch der Modulschacht – eckig.

SNES JR/SNES MINI

■ Zu einer Zeit, als die meisten Spieler bereits zu leistungsfähigeren Konsolen gewechselt waren, brachte Nintendo das SNES Jr als günstigen Einstieg für eine jüngere Zielgruppe auf den Markt. Das 1997 veröffentlichte Gerät war kleiner und günstiger in der Produktion. Dafür fehlte ihm nicht nur die RGB-Ausgabe, sondern auch die Power-LED, die Eject-Taste sowie der Erweiterungsport auf der Unterseite.

SUPER FAMICOM

■ Schlank und verspielt: Das Super Famicom präsentierte sich in Japan und Europa optisch ganz anders als sein kastenförmiger Vorgänger. Die Controller waren revolutionär, und das vierfarbige Logo ist auch heute noch Kult – und dieselben Farben fanden jüngst beim New 3DS wieder Verwendung. Auf der Unterseite des Geräts befindet sich ein Erweiterungsport, der für das Japan-exklusive Satellaview-Add-on benötigt wurde. Auf dem Foto seht ihr die PAL-Version, zu erkennen am „Super Nintendo“-Schriftzug.



► auch in seinem Heimatland Japan (dort unter dem Namen Famicom) wie eine Bombe eingeschlagen war. Doch trotz dieser Vorherrschaft hatte sich die Lage in der Zwischenzeit geändert, die Konkurrenz war Nintendo auf den Fersen. Bereits 1987 war die PC Engine von NEC erschienen, bevor ein Jahr später Segas Mega Drive folgte. Das NES verlor aufgrund der moderneren Systeme an Boden, Nintendo geriet in Zugzwang und kündigte ebenfalls eine 16-Bit-Konsole an.

Der Anspruch an die neue Hardware war hoch: Das SNES sollte Nintendo zurück an die Spitze führen – und wie wir 25 Jahre später sagen können: Das ist ihm auch gelungen. Für das Super Nintendo erschienen im Lauf der Jahre nicht nur viele der besten Spiele dieser Generation, sondern einige der besten Spiele aller Zeiten!

Als Anfang der 90er Meldungen die Runde machten, dass sich ein Nachfolger zum NES in Arbeit befand, war die Freude nicht nur bei den Spielern groß – auch zahlreiche Entwickler von NES-Spielen hofften auf eine neue Massen-Plattform mit aktualisierter Technik. „Die technischen Spezifikationen klangen aufregend“, erinnert sich Chris Sutherland, der damals bei Rare arbeitete und heute bei Playtonic Games an *Yooka-Laylee* sitzt. „Vorher entwickelte ich Spiele für den Game Boy, viele andere bei Rare waren für NES-Software zuständig. Jetzt bekamen wir die Chance, Spiele mit viel geringeren technischen Limitierungen zu programmieren.“ Sein ehemaliger Rare-Kollege Brendan Gunn stimmt ihm zu: „Das NES kannte ich schon, und das SNES fühlte sich wie eine natürliche Weiterentwicklung an. Das machte es sehr einfach, in die Entwicklung einzusteigen. Die Hardware war um ein Vielfaches leistungsfähiger.“

Andere Entwickler konnten zunächst gar nicht glauben, was Nintendo

» Das Gehäuse des SNES hat nichts von seiner Eleganz verloren.

» DAS SNES FÜHLTE SICH WIE EINE NATÜRLICHE WEITERENTWICKLUNG AN. DAS MACHTE ES SEHR EINFACH, IN DIE ENTWICKLUNG EINZUSTEIGEN. «

BRENDAN GUNN

ihnen versprach. Nick Jones zeichnete bei Shiny Entertainment für die SNES-Versionen von *Earthworm Jim* und *Alien 3* verantwortlich. Er verrät uns: „Ich erhielt ein vorläufiges Datenblatt des SNES – es klang unmöglich und viel zu optimistisch. Ohne Hardware oder ein vollständiges Handbuch war es wirklich schwer, sich vorzustellen, wozu das Gerät tatsächlich in der Lage sein würde. Es war so, als hätte jemand einfach alle Einschränkungen für Entwickler entfernt.“

Für Brendan und Chris repräsentierte das SNES den nächsten Schritt in der Evolution der Spielekonsole. „Im Vergleich zum NES und Game Boy besaßen wir mehr Freiheiten“, sagt Chris. „Das ist auch der Grund, weshalb die Charaktere in den SNES-Spielen meist größer waren. Vorher bestanden Sprites für Charaktere meist aus maximal 8x8 Pixeln; wollte man zu viele Sprites in einer Reihe darstellen,

verschwanden einige einfach.“ Verglichen mit der Hardware der Konkurrenz war die des SNES viel mehr auf Spiele ausgerichtet, meint Brendan: „Es war um einiges leichter, für das SNES zu programmieren. Das könnte natürlich auch daran gelegen haben, dass es im Grunde ein erweitertes NES war. Außerdem half es uns sehr, dass die verbauten Komponenten auf Spiele-features wie Scrolling und Parallaxing spezialisiert waren. Der Amiga hingegen wurde auch für den Einsatz als normaler Computer entworfen.“

Mike Dailly war zu Zeiten des SNES-Launches bei DMA Design angestellt und arbeitete dort an *Unirally*. Er findet, dass die Nintendo-Konsole ihrer Konkurrenz meilenweit voraus war: „Es war um Längen besser als der Amiga und ein PC, die Hardware war dem Mega Drive überlegen. Ich habe immer das SNES bevorzugt, es war einfach eine coole Konsole.“ ►



» [SNES] *Pilotwings* demonstrierte eindrucksvoll den Mode 7.



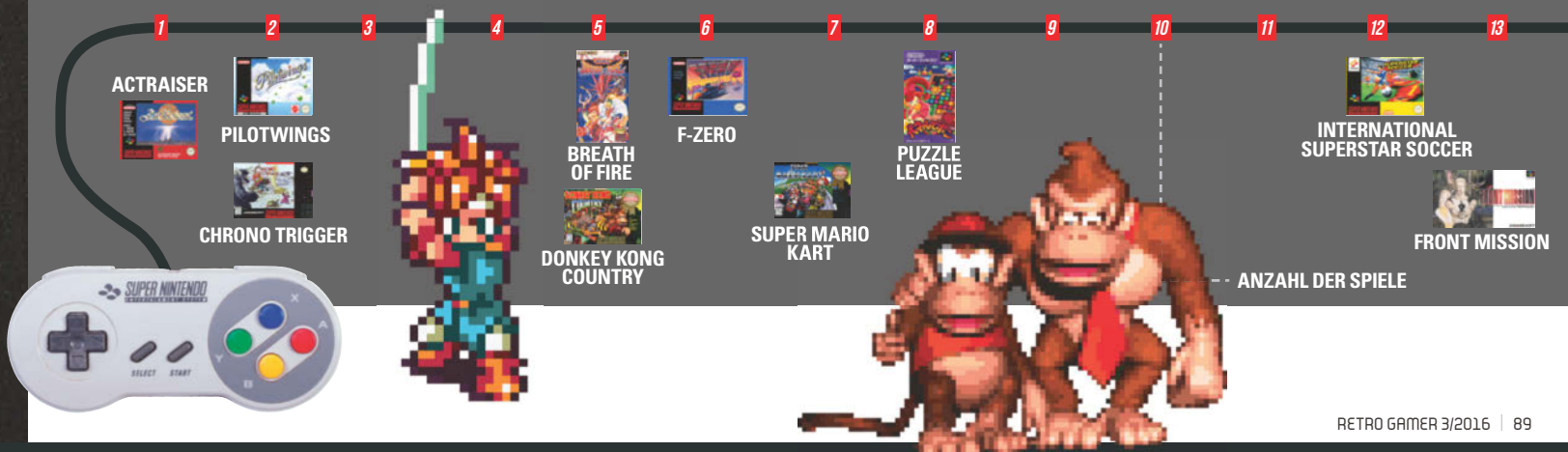
» [SNES] *Donkey Kong Country* sah fast schon wie ein Next-Gen-Spiel aus.



» [SNES] *Super Mario Kart* bleibt für einige Fans der beste Teil der Reihe.

VORHANG AUF FÜR NEUE MARKEN

Auf dem SNES fanden viele tolle Serien ihren Anfang.



25
JAHRE

STERNENPOWER

Zehn legendäre SNES-Studios.



» Das SNES-Pad lag überraschend gut in der Hand.

» DER MODE 7 WAR DER GROSSE HYPE, DOCH FÜR UNSERE SPIELE WAR ER NUR EINGESCHRÄNKT BRAUCHBAR. ICH FAND ANDERE FUNKTIONEN DES SNES VIEL AUFREGENDER. «

BRENDAN GUNN



■ Es sollte keine Überraschung sein, trotzdem muss es gesagt werden: Die meisten guten und auch viele der besten Spiele für das SNES kamen von Nintendo selbst.



■ Die RPG-Meister von Square brachten viele ihrer besten Spiele auf die Nintendo-Konsole. Einige blieben jedoch bis zum Schluss Japan-exklusiv.



■ Konami war verantwortlich für zahlreiche tolle Arcade- und Actionspiele, darunter *Super Castlevania IV*, *Axelay*, *Parodius* und *Turtles In Time*.



■ Der Arcade-Port von *Street Fighter 2* war eine der besten Veröffentlichungen für das SNES und gab Nintendo einen riesigen Vorteil gegenüber Sega.



■ Titel wie *NBA Jam* und *Mortal Kombat* waren verantwortlich dafür, dass Acclaim und ihr Logo jedem Spieler der 90er ein Begriff waren.

Allerdings befanden sich nicht alle Entwickler in einer so privilegierten Situation wie die Mitarbeiter von Rare.

Während diese nämlich bereits durch das NES Erfahrungen im Umgang mit einer Nintendo-Konsole gesammelt hatten, mussten sich andere auf die harte Tour an die neue Umgebung gewöhnen. Nick etwa stöhnt heute noch: „Ich kam vom C64 mit einem 6502-Prozessor und musste mich erst an den 65816-Prozessor gewöhnen. Sie sind nahezu identisch – der eine ist 8-Bit, der andere 16-Bit.“

Also sollte man annehmen, dass mir die Umstellung leicht gefallen wäre – dem war aber nicht so. Meine Denkweise bestand immer noch darin, jedes Byte optimieren zu müssen. Die Hardware war außerdem viel komplexer und benötigte eine gewisse Eingewöhnung. Auch die Anleitungen waren nur bedingt brauchbar. Sie wurden von jemandem ins Englische übersetzt, der die Sprache nicht wirklich beherrschte. Die Anleitungen sind noch immer in meinem Besitz und eine schöne Erinnerung.“

Mit dem SNES führte Nintendo auch einen Grafikmodus ein, der es erlaubte, Bitmaps flüssig zu skalieren und zu rotieren. Der Mode 7 kam zahlreichen Spielen wie *F-Zero*, *Pilotwings*, *Super Mario Kart*, *Super Castlevania IV* und *ActRaiser* zugute. Allerdings eignete sich der Modus für bestimmte Genres nur bedingt. Brendan merkt zum Beispiel an: „Mode 7 war der große Hype, doch für unsere Spiele war er nur eingeschränkt brauchbar.“ Chris stimmt ihm zu: „Ich fand andere Funktionen des SNES viel aufregender. Das Parallaxing für mehrere Ebenen und das Mischen von Farben ermöglichten uns richtig tolle Hintergründe. Dank der riesigen Sprites konnten wir auch endlich größere Charaktere in unsere Spiele einbauen. Wir hielten aber auch des-

halb vom Mode 7 Abstand, weil wir das Gefühl hatten, dass er fast schon verpflichtend war. Außerdem war er in seiner Nutzung recht eingeschränkt, weswegen wir uns andere Tricks einfallen ließen, um mehr Ebenen als von der Hardware vorgesehen in Bewegung zu bringen.“

Das SNES befand sich auf dem neuesten Stand, trotzdem hatte sich seit der Marktdominanz des NES viel geändert. Vor allem Sega hatte enorm aufgeholt und sich mit seinem Mega Drive beachtliche Marktanteile auf in den USA und in Europa erkämpft. Was nun folgte, war der Beginn eines Phänomens, das es bis in die heutige Zeit geschafft hat – auch wenn die Hauptbeteiligten heute Sony und Microsoft heißen: der Konsolenkrieg. „Es war interessant. Jede Plattform zu dieser Zeit hatte ihre Eigenheiten“, erzählt uns der frühere Nintendo-Community-Manager Jonathan Town. „Heutzutage spielt es fast keine Rolle mehr, ob du einen PC, eine PS4 oder eine Xbox One besitzt, die meisten Spiele kommen eh für alle Plattformen, und die Unterschiede sind gering. Heute wird sich über Bildraten gestritten, damals aber hieß es noch Sonic gegen Mario, *Final Fight* gegen *Streets of Rage*, *Star Fox* gegen *Silphed*. Jede Konsole hatte ihr eigene Persönlichkeit.“

Natürlich wurden auch damals schon die Hardware-Komponenten des SNES und des Mega Drive miteinander verglichen. Welches System wo die Nase vorn hatte, wurde von den Magazinen detailliert herausgestellt. Nick Jones dazu: „Beide Geräte ließen sich gut gegenüberstellen. Das Mega Drive hatte den schnelleren Prozessor, eine etwas höhere Auflösung und einen Synth-Chip für Audio. Das SNES hatte im Gegenzug die komplexeren Grafikmodi, eine größere Farbpalette, das Videosignal war klarer, und es konnte Audiosamples abspielen.“ Das SNES hatte damit letztlich etwas mehr auf dem Kasten, aber auch den langsameren Hauptprozessor verbaut – ein Kompromiss, den Nintendo einging,



■ Virgin entwickelte sowohl fleißig für das Mega Drive als auch das SNES – unter anderem *Earthworm Jim*, *The Lion King* und *RoboCop versus The Terminator*.

ENIX.

■ Vor dem Zusammenschluss mit Square war Enix ihr Rivale. Von ihnen stammt die *Dragon Quest*-Reihe.



■ Das englische Studio Software Creations entwickelte die Spiele *Plok*, *Equinox*, *Ken Griffey Jr. Baseball* und einige mehr für das SNES.

SUNSOFT®

■ Es waren zwar keine echten Klassiker darunter, doch die Liste der von Sunsoft veröffentlichten Spiele, viele davon zu den *Looney Tunes*, war richtig lang.



■ Kaum ein anderes Studio beherrschte die Hardware des SNES so gut wie das Kultstudio aus England. *Donkey Kong Country* etwa sah einfach nur fantastisch aus.



» [SNES] Zu *Earthworm Jim* fand auch ein Nachfolger auf die Konsole.



» [SNES] *Turtles in Time* war eines der besten Arcade-Spiele für das SNES.

um die Kosten ihrer neuen Konsole möglichst niedrig zu halten. So ist es auch die CPU, die meist dafür verantwortlich gemacht wird, dass auf der Konsole relativ wenige schnelle Arcade-Ballerspiele erschienen sind.

Für Chris Sutherland stellte dieser vermeintliche Hardware-Nachteil jedoch kein Problem dar: „Das Geschwindigkeitsproblem hat sich bei der Entwicklung der *Donkey Kong Country*-Reihe kaum bemerkbar gemacht. Es lag wohl daran, dass wir vom NES und Game Boy kamen und es gewohnt waren, schon während des Programmierens den Code so gut wie möglich zu optimieren. Mit der auf Spiele ausgerichteten Hardware des SNES war es damals problemlos möglich, den PC auszusteichen.“

Nick sah die langsame CPU sehr wohl als Nachteil an, doch wie Chris wusste er sich durch Tricks beim Programmieren zu helfen: „Klar war das ein Handicap. Sonderlich stark war der Prozessor nicht, es standen auch nicht sehr viele Register zur Verfügung. Auf dem C64 war der Chipsatz aber noch limitierter, und dort musste ich meine Spiele irgendwie auf 50 Hertz bringen. Ich lernte also viele Tricks,

um diese magische Bildrate sicherzustellen. Als ich dann bei Shiny an *Earthworm Jim* arbeitete, verriet ich den Programmierern der Mega-Drive-Fassung ein Jahr lang nicht meine Tricks für den 65816, um die CPU-Nachteile, die ich beim SNES hatte, wieder auszugleichen.“

Nick kommt uns gegenüber auch darauf zu sprechen, dass es bei der Darstellung von Sprites Einschränkungen gab: „Das Super Nintendo war viel stärker limitiert. Um dieselbe Grafik hinzubekommen, musste man viel mehr Sprites verwenden. Das wiederum führte aber zu einer höheren CPU-Last. Trotzdem schaffte ich es, die CPU-Unterschiede gut zu kaschieren. In *Earthworm Jim* fällt es beispielsweise beim Start eines Levels auf. In diesem Moment werden der Level und seine Grafiken entpackt, und das hängt stark vom Prozessor ab. Auf dem SNES dauert es dreimal länger.“

Auch Nintendo war sich dessen bewusst. Um diese Nachteile auszugleichen, befanden sich in späteren Modulen diverse Zusatzchips. Der wohl bekannteste von ihnen, der Super FX Chip, kam unter anderem in *Star Fox* zum Einsatz.



» Sollte euch das AV-Kabel fehlen, könnt ihr auch das des GameCube verwenden.

DAS SUPER NINTENDO NACH 25 JAHREN

KONSOLENKRIEGE

Diese Duelle waren Thema auf jedem Schulhof.



MARIO VS. SONIC

■ Den *Sonic*-Spielen fehlte es zwar an der Spieltiefe eines *Super Mario*, dafür wurde der blaue Igel perfekt von Sega vermarktet, sodass er es tatsächlich schaffte, dem Klempner einige Marktanteile zu stibitzen. Der weltweite Release von *Sonic 2* im November 1992 etwa war auch keinem Nintendo-Prediger entgangen.



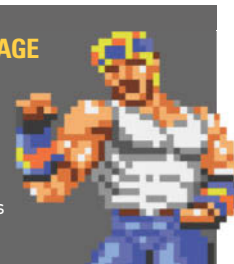
SUPER FX VS. SVP

■ Je älter das NES und Mega Drive wurden, desto mehr veränderte sich der Fokus der Branche Richtung 3D-Grafiken. Nintendo bat daher den UK-Entwickler Argonaut um Hilfe, die für sie einen leistungsfähigen Chip entwickelten, der in die Module gesetzt wurde. Sega konterte mit dem Sega Virtue Processor (SVP).



FINAL FIGHT VS. STREETS OF RAGE

■ Dass sich Nintendo den Port von *Final Fight* sichern konnte, war für Mega-Drive-Besitzer ein herber Schlag. Doch Sega ließ sich nicht beirren und entwickelte einfach einen Klon. *Streets of Rage* war seiner Vorlage aufgrund des Zwei-Spieler-Modus sogar überlegen.



STREET FIGHTER II

■ Einer der wohl größten Coups von Nintendo war die erste Umsetzung des Spielhallenhits für eine Heimkonsole. Das SNES wurde spätestens dadurch zum Must-have-Gerät für viele Spieler. Als *Street Fighter II* einige Zeit später doch noch auf das Mega Drive fand, war der Kampf eigentlich schon entschieden.



SNES VS. PLAYSTATION

■ Der erst kürzlich aufgetauchte Prototyp rief das CD-Add-on nochmal in das Gedächtnis der Spieler. Das SNES-CD-Add-on wurde offiziell angekündigt, doch dann ließ Nintendo die Vereinbarung mit Sony plötzlich platzen. Die ließen sich nicht beirren und entwickelten daraufhin ihre eigene Konsole – die PlayStation.



MORTAL KOMBAT

■ Die vor Blut nur so strotzenden *Fighting Games* von Midway passten nicht wirklich zum familienfreundlichen Image von Nintendo. Auf dem SNES gab es daher zwar die technisch beste, aber auch nur eine gewaltgeminderte Umsetzung. Auch die Mega-Drive-Version war geschnitten, diese lief sich aber immerhin durch einen Code freischalten.



ZUBEHÖR

Für das SNES gab es einige tolle Erweiterungen.

SUPER GAME BOY

■ Diese witzige Erweiterung ermöglichte euch, Game-Boy-Spiele auf dem großen Fernseher zu erleben, und erweiterte diese um interessante Extras. So konntet ihr die üblichen vier Grünschattierungen durch diverse Farben ersetzen sowie einen Rahmen um eure Spiele herum darstellen lassen. Einige Spiele boten zudem besseren Sound und unterstützten für Zwei-Spieler-Modi einen zweiten Controller.

SUPER EVERDRIVE

■ Als Fan von Homebrew oder wenn ihr eure Spiele sichern möchte, kommt ihr um das Add-on Super Everdrive kaum herum. Es wird in den Modulschacht der Konsole gesteckt und erlaubt dann das Abspielen von ROMs über eine SD-Karte. Die Erweiterung gibt es in diversen Versionen, einige unterstützen Game-Genie-Cheatcodes, andere enthalten USB-Ports. Die Preise liegen aktuell bei rund 100 Euro.



SUPER SCOPE

■ Nachdem der Zapper auf dem NES so beliebt war, wollte Nintendo mit dem Super Scope nun noch einen drauf setzen. Es fand zwar einige ordentliche Spiele wie *Operation Thunderbolt*, *Tin Star*, *Yoshi's Safari* und *T2: The Arcade Game* für die Light-Guns erschienen, doch blieb es ein gravierendes Problem: Das Super Scope war einfach viel zu groß und dadurch absolut unpraktisch in der Anwendung.

SUPER NES MOUSE

■ Erstmals im Paket mit *Mario Paint* erschienen, wurde die SNES Mouse durch zahlreiche andere Spiele unterstützt. Viele von ihnen waren exklusiv in Japan erhältlich, über 30 schafften es auch nach Europa, darunter *Cannon Fodder*, *Eye of the Beholder*, *Pieces* und *Powermonger*. Der einzige Schwachpunkt der Maus war ihr relativ kurzes Verbindungskabel.

► Eigentlich ist es logisch, dass Entwickler das volle Potenzial einer Konsole erst mit der Zeit richtig auszuschöpfen lernen. Das hat zur Folge, dass insbesondere Launchertitel lediglich grob zeigen, welche Grafik man in den nächsten Jahren erwarten kann. Beim SNES aber passt diese Weisheit nicht so ganz, denn hier gehören ausgerechnet einige der allerersten Spiele zu den technisch besten, die im Lebenszyklus der 16-Bit-Maschine erschienen sind. Alle Entwickler, mit denen wir uns unterhalten haben, listen beispielsweise *Super Mario World* als einen ihrer Favoriten auf, Mike Dailly nennt das Jump-and-run sein absolutes Lieblingsspiel. *Super Mario World* kann sich mit seiner Konkurrenz auch noch nach heutigen Standards messen und ist wahrlich die Kirsche auf einer Software-Torte, auf die so gut wie jede andere Plattform neidisch sein kann.

Auch für Jonathan Town führt kein Weg an dem Mario-Hüpfspiel vorbei, aber auch ein Arcade-Titel hat es ihm angetan: „Ein Spiel, das ich fast genauso liebe, ist *Axelay*. Es ist ein wunderschönes Shoot-em-up mit grandiosem Soundtrack und ausgeglichenem Schwierigkeitsgrad. Man merkt dem Spiel einfach an, dass es exklusiv für das SNES entwickelt wurde, es nutzt dessen Stärken voll aus – sei es bei den unglaublichen Effekten oder bei den skalierenden Sprites in den Bosskämpfen.“

Die Spielebibliothek für die Nintendo-Plattform ist so groß, dass einige exzellente Titel auch unter damaligen SNES-Besitzern weitgehend unbekannt sind. Der Sammler Stuart Brett nennt beispielsweise *The Firemen* von Human: „Es ist ein storylastiges Actionspiel, das mich ein wenig an den Film *Stirb langsam* erinnert. Auf einer Weihnachtsfeier bricht mitten in einer Wolkenkratzer ein Feuer aus, wir müssen uns mit den Feuerwehrmännern Pete Grey und Daniel McClean Stock für Stock durch das Feuer kämpfen. Auf dem Weg nach oben retten wir Mitarbeiter und schalten Sicherheitsroboter aus. Die Dialoge und das Charakterdesign sind richtig gut.“

Das SNES hatte für jeden Geschmack etwas zu bieten, völlig unabhängig vom Genre. Besonders stark war es aber im Bereich der Rollenspiele. Stuart nennt das Super Nintendo sogar den „unangefochtenen König der RPGs: *Earthbound*, *Secret of Mana*, *Chrono Trigger*, die *Final Fantasy*-Reihe, *Illusion of Gaia*, *Tales of Phantasia*...“ – die Liste der Rollenspiele war enorm lang, man konnte Hunderte Stunden

►

DER SAMMLER

Stuart Brett erzählt uns von seiner SNES-Sammelleidenschaft.

RG: Aus wie vielen Spielen ungefähr besteht deine Sammlung?

SB: Im Moment sind es etwas weniger als 400. Ungefähr ein Viertel meiner Spiele habe ich verstaubt, außerdem habe ich einige letztes Jahr verkauft, da ich sie nicht gespielt habe. Sie nahmen zu viel Platz weg, selbst der Kleiderschrank war voll mit Spielen.

RG: Welches Teil deiner Sammlung hat dich das meiste gekostet?

SB: Das war *Spider-Man: Lethal Foes*. Es kostete um die 280 Pfund [etwa 350 Euro]. Meine anderen Spiele sind zusammen laut Ebay-Angeboten mehrere Tausend Pfund wert. Als ich sie gekauft habe, waren sie noch günstiger. Ich wollte es nie übertreiben und erfreue mich lieber an Schnäppchen.

RG: Welches Stück in deiner Sammlung ist dein größter Schatz?

SB: Ich habe viel Spaß mit meiner Super Famicom Box. Das war eine spezielle Version des SNES für die Nutzung in japanischen Hotels. Auf ihr enthalten sind einige besondere Fassungen von Spielen wie *Star Fox* und *Super Mario Kart*.

RG: Kannst du uns ein wenig zu deinem Buch, *Super Famicom: The Box Art Collection*, sagen?

SB: Mein Ziel war es, ein Buch zu machen, das sich um die Cover-Arts von SNES-Spielen dreht. Insgesamt wird das fertige Buch 250 Titel behandeln. Unterstützt wurde ich von Steve Jarratt, der früher für die Edge schrieb. Vertrieben wird es von Bitmap Books, Vorbestellungen sind bereits möglich.





FORTSETZUNG GEWÜNSCHT

Diese zehn Exklusivtitel hätten einen Nachfolger verdient.



AXELAY 1992

■ Konamis Shooter war die perfekte Werbung für die Grafikfähigkeiten der Konsole. Darüber hinaus spielte es sich aber auch noch wie ein Traum, obwohl das SNES sonst eher schwach in diesem Genre war. Tolle Musik, packendes Gameplay und eine zeitlose Grafik machen es zu einem echten Klassiker. Leider wurde die in den Credits angedeutete Fortsetzung nie veröffentlicht.



ARCANA 1992

■ Neutrale Beobachter mögen behaupten, dass *Arcana* lediglich eine schamlose Kopie von Segas *Shining in the Darkness* ist. Trotzdem hat es nie die verdiente Anerkennung erhalten. Rundenbasierte Kämpfe und Dungeoncrawling sorgen für die spielerische Herausforderung, die von einer großartiger Grafik und einem wunderschönen Soundtrack begleitet wird.



SOUL BLAZER 1992

■ Streng genommen bildet dieses RPG zusammen mit *Illusion of Gaia* und *Terranigma* eine Trilogie, doch sie funktionieren auch jedes für sich genommen prächtig. *Soul Blazer* ist das unterschätzteste der drei Spiele und hat am ehesten ein Sequel verdient. Das Spiel, in dem ihr verlorene Seelen von einem bösen Geist befreien müsst, verbindet gekonnt Erkundung mit Echtzeit-Action.



PLOK 1993

■ Aus der Feder von Ste und John Pickford stammt *Plok*. Es ist ein witziger Plattformer, der selbst den Mario-Macher Shigeru Miyamoto auf sich aufmerksam gemacht hat. *Plok* ist farbenfroh, voller Action und richtig gut spielbar. Das Spiel wurde von den Pickford-Brüdern in einem Webcomic wiederbelebt, auf einen Nachfolger warten wir aber bis heute.



E.V.O.: SEARCH FOR EDEN 1993

■ In *E.V.O.*, einem Sidescroller Mix aus Action- und Rollenspiel, steuert ihr diverse Tiere aus vergangenen Zeitaltern wie der Eiszeit. Durch Kämpfe steigt ihr im Level auf, wodurch ihr eure Kreatur weiterentwickelt und den Veränderungen in der Umgebung und der Umwelt anpasst. Das Spielkonzept ist reichlich abgefahren und dennoch motivierend.



UNIRALLY 1994

■ Das in Nordamerika als *Uniracers* bekannt gewordene Spiel von DMA Design setzt voll auf Geschwindigkeit und waghalsige Fahrmanöver. Kurios: Da der Hauptcharakter, ein Einrad, zu große Ähnlichkeiten zu dem aus dem Pixar-Kurzfilm *Red's Dream* aufwies, wurde Nintendo als Publisher von Pixar gerichtlich verboten, mehr Exemplare als die ursprünglichen 300.000 zu produzieren.



» Die Artworks der japanischen Spiele waren viel besser und die Schachteln etwas stabiler.

» DIE SCHWÄCHE DES SNES WAREN SEINE FEHLENDEN ARCADE-PORTIERUNGEN. DAS MEGA DRIVE WAR HIER VIEL BESSER AUFGESTELLT.« JONATHAN TOWN

► mit ihnen verbringen. Noch besser war das RPG-Angebot in Japan. Einige der japanischen Exklusivtitel wurden sogar von Fans ins Englische übersetzt und gepatcht. Stuart fährt fort: „Ich entdeckte hier immer noch Neuheiten für mich – etwa *Verve World*, das in einem futuristischen Freizeitpark spielt.“ Recht dünn war die Auswahl lediglich bei den Shootern, wie auch Jonathan zugeben muss: „Die Schwäche des SNES waren seine fehlenden Arcade-Portierungen. Das Mega Drive war hier viel besser aufgestellt. Es gab zwar ein paar richtig gute Shoot-em-ups fürs NES, aber eben nur eine Handvoll.“

Wie das Mega Drive sollte auch das SNES nachträglich eine CD-ROM-Erweiterung erhalten. Nintendo tat

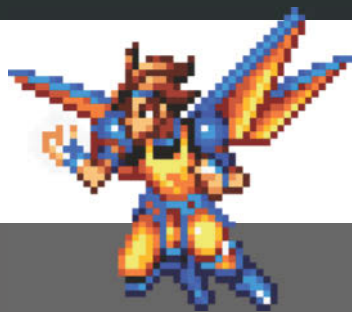
sich hierfür mit dem Elektronikgiganten Sony zusammen, es gab sogar Prototypen des Hardware-Add-ons. Der SNES-Hersteller ließ den Deal jedoch platzen, weswegen das Gerät nie auf den Markt kam – daraus entstand bekanntlich die PlayStation.

Brendan gehört zu einem kleinen Kreis, der das SNES-CD-ROM in Aktion erlebte: „Während der CES im Winter 1992 hatte ich das Glück, mir den Prototyp hinter verschlossenen Türen ansehen zu dürfen. Die Demonstration fand in einem Hotelzimmer

abseits der eigentlichen Messe statt. In dem Raum befanden sich nur einige Nintendo-Verantwortliche sowie eine kleine Gruppe von Rare-Leuten. Die Demo bestand aus einem Video, das von der CD gestreamt wurde. Mir gefiel das technische Konzept, von der Videoqualität waren wir aber nicht so begeistert.“

Mike Dailly erinnert sich, dass DMA von Nintendo beauftragt wurde, Software für das CD-Add-on zu entwickeln: „Wir besaßen eine Engine für Video-Playback und zeigten ihnen einen *Star Wars*-Clip, der von einem 4-MB-Modul abgespielt wurde. Sie waren an unserer Technik für ihr CD-ROM-System interessiert. Dann wurde es aber ziemlich ruhig um das Projekt, und wir entwickelten stattdessen *Unirally*.“

Die damalige Popularität des SNES trägt dazu bei, dass die Plattform auch heute noch weit verbreitet ist. Eine eigene Sammlung aufzubauen hält sich preislich im Rahmen – sofern euch auch das nackte Modul reicht. „Viele der Spiele sind aufgrund ihrer Verfügbarkeit für Emulatoren oder in der Virtual Console für Wii und Wii U stark im Preis gefallen“, merkt Jonathan an. Einige RPGs sind immer noch unglaublich teuer, es gibt aber auch enorm viele gute Spiele unter 25 Euro. Das Problem ist eher, sie in gutem Zustand aufzuspüren. Gerade



DAS SUPER NINTENDO NACH 25 JAHREN



SKYBLAZER 1994

■ Von Sony Imagesoft stammen nicht viele gute Spiele, aber *Skyblazer* ist eine der seltenen Ausnahmen. Der Action-Plattformer nutzt die Vorteile des Mode 7, hatte aber das Problem, dass er von den Kunden ignoriert wurde. Ein 3D-Nachfolger würde sich alleine schon deshalb anbieten, da die Flugabschnitte so noch besser zur Geltung kommen würden.

SECRET OF EVERMORE 1995

■ Nach dem Erfolg von *Secret of Mana* entschied sich Square dazu, ein Studio in Nordamerika zu gründen und ein RPG speziell für die westliche Zielgruppe zu entwickeln. *Secret of Evermore* konnte alles in allem jedoch nicht ganz mit seiner japanischen Vorlage mithalten und hatte einige Unterschiede zu JRPGs vorzuweisen.

MAJYUOU: KING OF DEMONS 1995

■ Der von KSS entwickelte Titel erzählt die Rache-Geschichte von Abel, dessen Familie von seinem Freund Bayer umgebracht wurde, um Luzifer zu beschwören. Spielerisch erinnert *Majyuou* stark an *Castlevania*, nur dass euch hier neben diversen Standardaktionen wie einem Doppelsprung oder Tritten auch noch Schusswaffen zur Verfügung stehen.

BAHAMUT LAGOON 1996

■ Dieses Japan-exklusive Spiel war eines der letzten großen JRPGs für das SNES. Eine westliche Lokalisierung war noch vorgesehen, wurde aber nie umgesetzt. Interessant ist es dennoch, da es mittlerweile eine ordentliche Fan-Übersetzung gibt. Obwohl in Japan mehr als eine halbe Million Kopien verkauft wurden, kam nie ein Nachfolger.

den instabilen Pappverpackungen hat oft die Zeit zugesetzt.“ Einige Spiele steigen aber weiterhin im Preis an, ergänzt Stuart: „Die Videospiele-Kultur ist im Mainstream angekommen. Das Internet hat die Welt der Retro-Gamer zusammengeführt. Das hat Vorteile, macht es aber auch schwieriger, auf echte Schnäppchen zu stoßen. 2007 habe ich für *Majyuou: King of Demons* noch 60 Pfund bezahlt – mittlerweile wechselt es auf eBay für 1.300 Pfund den Besitzer.

Das SNES ist eine der Konsolen, die in ihrem Ansehen immer weiter wachsen. Es ist gut möglich, dass Spieler auch in 25 Jahren noch in höchsten Tönen über das Super Nintendo reden werden. Doch woran liegt es überhaupt, dass Nintendo mit seiner Konsole solch einen lang anhaltenden Eindruck hinterlassen hat? „Das SNES war der Schwanengesang auf die Ära klassischer 2D-Titel“, antwortet uns Brendan. „Es stellte den Gipfel vor dem Wechsel in die moderne Ära von 3D-Polygonen dar. So aufregend das N64 und seine Mitbewerber seinerzeit auch waren, heute sehen sie altbacken aus. SNES-Titel haben im Vergleich dazu immer noch einen wunderbaren Charme. Auch darf man nicht vergessen, dass die Spiele in 3D sowie auch die Controller der Konsolen zunehmend komplexer wurden.“

Chris Sutherland sieht es ähnlich: „Ich glaube, das SNES war die letzte Konsole, die spezielle Hardware für 2D-Sprites besaß. Danach bewegte sich der Markt mehr in die Richtung traditioneller CPU- und GPU-Architekturen. Das ist einer der Gründe, die



» Über diesen Port unter der Konsole wurde das Satellaview-Add-on verbunden.

diese Konsole zu etwas Besonderem machten. Wer 2D-Spiele machen wollte, wurde hier fast wunschlos glücklich. Spätere Plattformen wären dazu zwar auch in der Lage gewesen, doch der Markt folgte lieber dem 3D-Trend.“

Ein Hardcore-Fan wie Stuart geht die Sache pragmatischer an, er begründet seine Liebe zum SNES mit der Software: „Auf dem SNES starteten so viele Nintendo-Marken! Innerhalb nur weniger Jahre kamen *Mario Kart*, *F-Zero*, *Star Fox* und *Pilotwings* heraus. Nintendo wollte zu dieser Zeit unbedingt Neues ausprobieren, und dieser Enthusiasmus griff auch auf Third-Party-Entwickler über – Enix, Square, Konami, Capcom und zahlreiche andere Studios entwickelten Dutzende toller Spiele für das SNES. Dank Fan-Übersetzungen sind viele ihrer Spiele mittlerweile auch für westliche Spieler erlebbar.“ Was bleibt uns da noch zu sagen, außer euch und uns weitere 25 Jahre mit dem Super Nintendo Entertainment System zu wünschen?



SPARFUCHS

Die Module sind zu teuer? Ein Blick in die Virtual Console auf Wii/Wii U lohnt sich!

CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS / DRACULA X

250 € (US) / 280 € (JPN) / 7,99 € (VC)



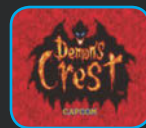
■ Es ist zwar keine große Verbesserung zur PC-Engine-Fassung, dennoch ist *Vampire's Kiss* ein begehrtes Sammelobjekt. Allerdings reißt es selbst den größten *Castlevania*-Fans ein großes Loch in die Geldbörse. Geht es euch nur um das Spiel, solltet ihr daher den günstigen Download vorziehen.

FINAL FIGHT 3 150 € (PAL) / 150 € (US) / 7,99 € (VC)



■ Das dritte *Final Fight* ist nicht ganz so glattpoliert wie *Streets of Rage 2*, alles in allem aber trotzdem das vielleicht beste SNES-Spiel seines Genres. Haggar kehrt nämlich mit neuen Verbündeten zurück und hat nun noch mehr Moves auf Lager, die zeitweise auch an *Street Fighter* erinnern.

DEMON'S CREST 300 € (PAL) / 200 € (US) / 150 € (JPN) / 7,99 € (VC)



■ Als *Demon's Crest* in Nordamerika veröffentlicht wurde, stellte es sich als kommerzielles Desaster heraus. Im Spin-off der *Ghosts 'N Goblins*-Reihe steuert ihr wie in *Gargoyle's Quest* Firebrand, der vorher mal ein Feind war. Es ist eine Mischung aus Plattformer und RPG.

MEGA MAN X2 300 € (PAL) / 160 € (US) / 40 € (JPN) / 7,99 € (VC)



■ Der zweite Ableger von *Mega Man X* für das SNES ist vor allem deshalb interessant, weil es abseits einer beschnittenen Mobilvariante keine andere Fassung für eine Heimkonsole gibt. Im Vergleich mit den frühen NES-Spielen ist es actionreicher und etwas leichter.

WILD GUNS 450 € (US) / 200 € (JPN) / € EURO (PAL) / 7,99 € (VC)



■ Steampunk im Wilden Westen, ein exzellenter Zwei-Spieler-Modus und mehrere großartige, bildschirmfüllende Bosskämpfe: *Wild Guns* ist ein weiterer Titel, den ihr euch nicht entgehen lassen solltet. Die Virtual-Console-Fassung dürfte den meisten aber reichen.

EARTHBOUND 600 € (US) / 25 € (JPN) / 9,99 € (VC)



■ Die Veröffentlichung von *Earthbound* auf der Virtual Console der Wii U war für viele ein Grund der Freude – war dieses Spiel bisher doch nicht offiziell in Europa verfügbar. Das RPG bietet nicht das übliche Fantasy-Setting, sondern eine moderne Spielwelt nach einer Alien-Invasion.





20
AMMO

76%
HEALTH

2 3 4
5 6 7
ARMS



Doom 2

GLORIFIZIERTES LEVEL-PAKET.



» PUBLISHER: ID SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1995
» HARDWARE: MS-DOS, MACINTOSH,
GBA, XBOX LIVE ARCADE

Von Jörg Langer

Es spricht viel dafür, dass *Doom* sich in der Prä-Internetzeit vor allem aus zwei Gründen so rasant verbreitet hat: Erstens weil es schlicht und ergreifend toll war, als einer der ersten 3D-Shooter. Zweitens aufgrund seines Vertriebsmodells als Shareware: Die komplette erste Episode war umsonst und durfte auf Cover-Disketten gepackt werden (CD-ROM hatte damals noch kaum jemand).

Doom 2: Hell on Earth machte dann alles anders: Es erschien nur als Vollpreis-

spiel (die Bekanntheit hatte man ja jetzt) und war auch nicht mehr in drei Episoden unterteilt. Das hatte unter anderem den Vorteil, dass nicht nach jeder Episode das Spiel faktisch resettet wurde – vorher gefundene Waffen und Co. gingen verloren.

Aber schrieb ich gerade, dass *Doom 2* „alles anders“ machte? Das möchte ich sofort zurücknehmen, denn schon sein Erscheinen gerade mal ein Jahr nach dem Erstling machte misstrauisch. Und in der Tat: Grafisch und spielerisch hatte sich rein gar nichts geändert.



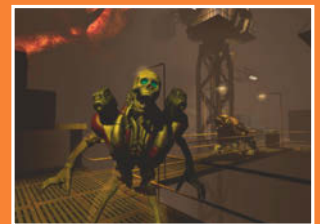
DOOM 1993

■ Bis zu 20.000.000-mal als Shareware kopiert, machte Egoshooter populär.



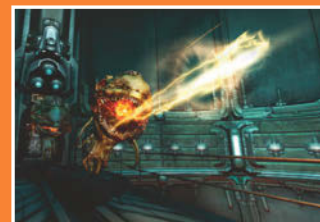
DOOM 2 1994

■ Nur sehr zaghafte Neuerungen, trotzdem vollgestopft mit Ballerspaß.



DOOM 3 2004

■ Grafisch top, spielerisch zu altmodisch (in den Rücken teleportierende Gegner...)



DOOM 3 BFG 2012

■ Grafisch und akustisch aufgebohrt, Checkpoint-System und inkludiertes Add-on.

DOOM 2016

■ Nur einen Tag nach diesem Retro Gamer erscheint ein komplett neues Doom, das aktuelle Grafik, Inspirationen aus anderen Shootern und typisches Oldschool-Gefühl verbinden will.



Auch die Handlung macht genau dort weiter, wo sie in *Doom* aufgehört hatte: Nachdem wir auf beiden Marsmonden und in der Hölle aufgeräumt haben, kommen wir zurück auf die Erde, die mittlerweile von Dämonen überrannt wurde. Denen kürzen wir dann wieder in gewohnter Manier – also ohne nach oben oder unten zielen zu können – die monströsen Gliedmaßen.

Moment, drei Dinge hatten sich dann doch verändert: Da der Durchschnitts-PC mittlerweile etwas leistungsfähiger war,

traute sich id, weitläufigere und teils komplexere Levels zu basteln. Es gab doppelt so viele Standardmonster-Typen und ein paar neue Bosse (die alten tauchten nun als „Kanonenfutter“ auf). Und der Multiplayer-Part war deutlich verbessert worden. Ach ja, eine (1) neue Waffe spendierte id großherzig, die doppelläufige Schrotflinte. Und obendrauf legte man noch, weil man gerade so spendabel drauf war, ein (1) neues Extra, die Megasphere. Heute würden die Spieler von einem „Levlepack“ oder „DLC zum

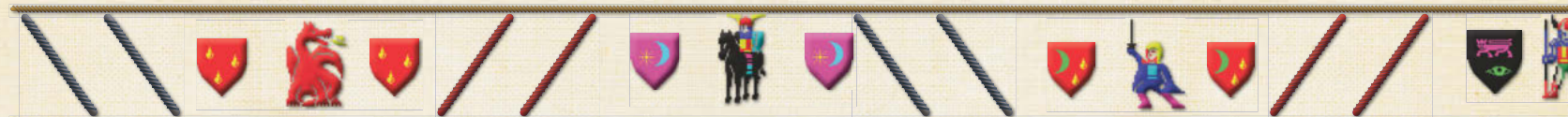
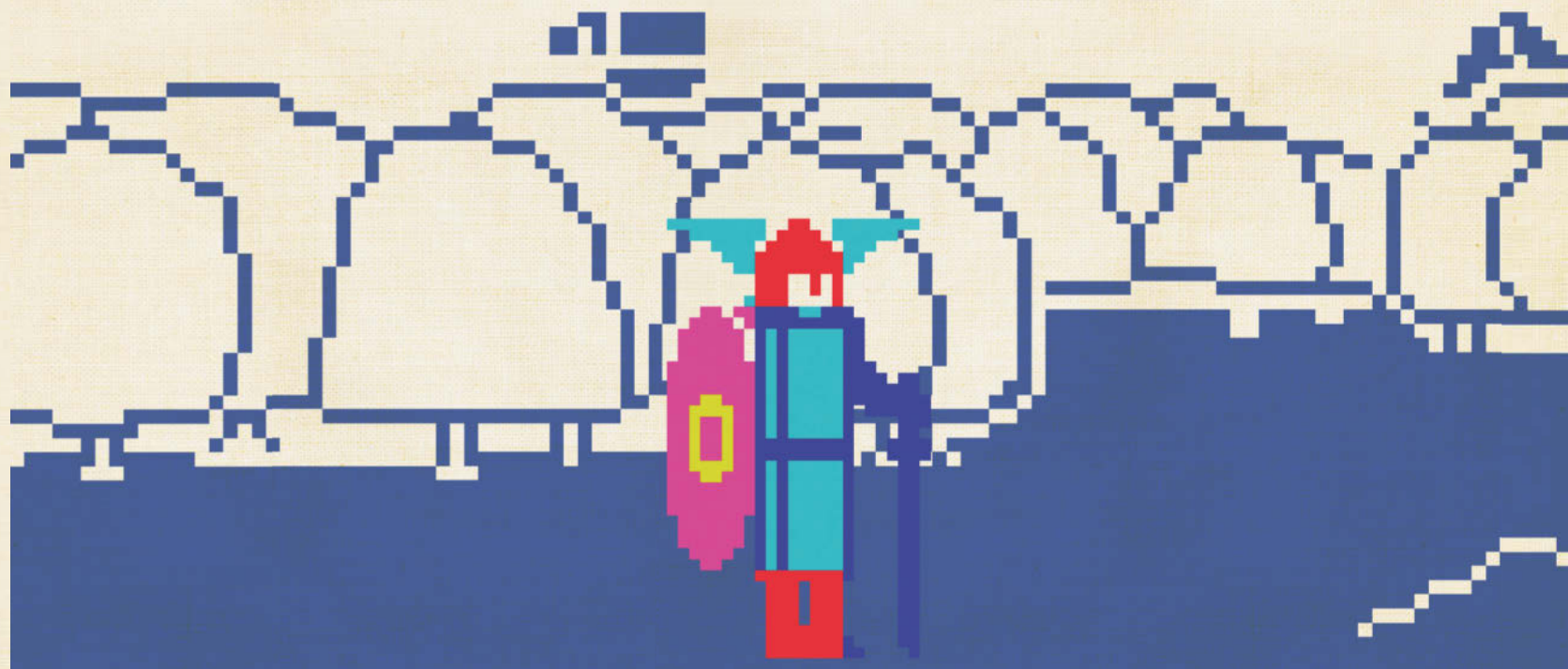
Vollpreis“ sprechen. Wobei; den gab's auch noch, das Add-on *Master Levels* brachte 21 offizielle und über 3.400 Fan-Levels.

Dennoch hatte ich meinen Spaß mit *Doom 2*, aber eher im Multiplayer-Modus: Nichts konnte besser Frust und Echtheit- Aggressionen abbauen, als in der *PC Player*-Redaktion den heulenden Kollegen Stangl mit der Kettensäge um eine Säule herum zu jagen! Vielleicht erinnere ich mich aber auch nicht ganz korrekt, und ich war der Gejagte... *



Chronik The Lords of Midnight

1984 BEGEGNETEN 8-BIT-STRATEGEN ERSTMALS DEM MONDPRINZEN LUXOR, DER VON SEINEM MONDTURM ZUM FELDZUG DURCH EINE WEITLÄUFIGE OPEN WORLD EINLUD. *THE LORDS OF MIDNIGHT* GILT ALS SOFTWARE-MEILENSTEIN AUS DER FEDER VON MIKE SINGLETON, DER MIT SIMPLEN MITTELN EINE GLAUBHAFTE FANTASY-WELT SCHUF. WIR BLICKEN AUF DIE SERIE ZURÜCK.





» **Midnight-Schöpfer Mike Singleton** verstarb 2012.

Der Titel *The Lords of Midnight* sorgte bereits vor seiner Veröffentlichung vor 32 Jahren für Furore. Geheimnisvolle

Werbeanzeigen in der britischen *Computer & Videogames* ließen die Leser rätseln, wer denn diese mysteriösen Fürsten der Mitternacht wären. Die Reklame behauptete zudem, dass es sich um das erste Spectrum-Spiel mit sogenanntem „Landscaping“ handele und dass wahnwitzige 32.000 „Aussichten“ enthalten wären. Die Neugier der Spielerschaft war geweckt!

Hinter der Werbekampagne steckte der bisher mäßig erfolgreiche Hersteller Beyond Software, der zum Verlag EMAP desselben Magazins gehörte und von Ex-Redakteur Terry Pratt geleitet wurde. Die Aktion war aber keinesfalls nur heiße Luft, denn mit ihrer Produktion hatten die Briten ein echtes Eisen im Feuer. Schließlich erweiterte *Midnight* das Strategiegenre um Rollenspiel-Elemente und eine tatsächlich riesige Welt.

Gegen eine gewaltige Übermacht, die der Sauron-Abklatsch

Doomdark von seinem (wie Mordor von Bergen eingezäunten) Tower of Doom in die Lande schickt, wehren sich die Fürsten der Mitternacht, deren Anführer und Truppen weit verstreut sind und schnellstens vereint werden müssen, um überhaupt eine Chance zu haben. Ungewöhnlich war an dem Strategiespiel die Perspektive: Man sah das rundenweise Geschehen jeweils aus der Perspektive der bis zu 32 von euch gesteuerten Helden. Die Gefechte wurden ausgewürfelt und als Textnachricht zusammengefasst, zudem gab es leichte RPG-Elemente. Gegen den Hexerkönig konnte man sowohl militärisch gewinnen als auch durch Einsatz des richtigen Items.

Der ehemalige Lehrer Mike Singleton hatte in *Computer & Videogames* bereits einige seiner selbstgeschriebenen Programme als Listing veröffentlicht. Das Abtippen solcher Listings war damals eine gebräuchliche Möglichkeit, günstig und legal an neue Software und Spiele zu kommen. Kein Wunder, dass Terry Pratt den begabten



» [ZX Spectrum] **Magie-Objekte** freuen das Spielerherz.



» [ZX Spectrum] **Stilvoll:** die eisige Pixel-Landschaft.

Tolkiens Erbe

Viele Spiele bedienen sich an der Welt von Mittelerde. Eine kleine Auswahl.

AKALABETH 1979

■ Richard Garriott brachte sein Erstlingswerk für Apple II eigenhändig auf den Markt und legte damit den Grundstein für *Ultima*. Das Spiel ist stark von Tolkiens Werk inspiriert. Schon der Titel gleicht dem Schriftstück „Akallabêth“ aus dem Buch „Silmarillion“.



SHADOWFAX 1982

■ Mike Singletons Spiel für den Commodore VC-20 nimmt sich Anleihen aus „Der Herr der Ringe“. Ihr spielt als Gandalf auf seinem weißen Pferd, der die schwarzen Reiter auf der anderen Seite bekämpft. *Shadowfax* ist hübsch animiert, aber sehr simpel konzipiert.



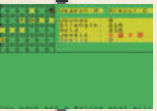
ADVENTURE QUEST 1983

■ Das zweite Spiel aus der Mittelerde-Trilogie von Level 9 spielt in einem extrem an Tolkiens Welt erinnernden Szenario. Im Text-Adventure sollt ihr einen dunklen Lord bekämpfen. Die einzelnen Teile erschienen später unter dem Namen *Jewels of Darkness*.



MORIA 1983

■ In simpler ASCII-Optik erwacht die Unterwelt von Moria auf dem Spectrum und dem Oric-Computer zum Leben, später auch auf anderen Plattformen. Es handelt sich um einen 2D-Dungeon-Crawler, der wenig mit Mittelerde zu tun hatte.



BORED OF THE RINGS 1985

■ Dieses Adventure basiert auf dem gleichnamigen Parodie-Roman zu Tolkiens Epos. Spielerisch ist es weitaus langweiliger als die offizielle Herr-der-Ringe-Versoftung von Melbourne House. Dennoch erscheinen mit *The Boggit* und *Kingdom O' Magic* weitere Ableger.



► Hobby-Programmierer für seine neue Softwarefirma an Bord holen wollte. „Mike und ich tauschten bereits Ideen aus, als ich noch Redakteur war. Er steuerte einige Projekte für das Heft bei“, beginnt Terry die Erinnerung an die Zusammenarbeit mit dem 2012 verstorbenen Designer. „Mike war meine erste Wahl beim Start von Beyond Software, denn er war ein uriger Charakter und unglaublich kreativ.“

Grundlage von *The Lords of Midnight* war eine von Mike erfundene Technik namens „Landscaping“. *Midnight* bestand aus einer quadratischen Karte mit rund 4.000 Feldern (einige davon waren als Gebirge nicht begehbar), und da es acht Richtungen gibt, in die man jeweils blicken kann, kommt man ungefähr auf die in der Werbung genannten 32.000 „Ansichten“. Statt aber jede Ansicht vorzurendern, wurde sie, fast wie in modernen Spielen, jeweils live berechnet: Von hinten nach vorn wurden erst die weiter entfernten Objekte (wie ein Berg) sowie Armeen (einige Figuren

mit Flaggen) gezeichnet, und dann in mehreren Schritten darüber (also aus Sicht des Betrachters: davor) die näher liegenden Objekte. Dank schlauer Programmierung verbrauchte jeder dieser Bildschirme nur zwei Bit Speicherplatz.

Die technische Grundlage war gegeben und Mike setzte das geplante Spiel für Beyond Software um. Bei Herumprobieren stellte sich heraus, dass unter den wenigen Farben des ZX Spectrum vor allem Weiß und Blau gut harmonierten. Deshalb kam es zu einer schneebedeckten Welt unter einem klaren Winterhimmel. Auch die Hintergrundgeschichte wurde an diesen

Stil angepasst. Mike war ein großer Verehrer von J.R.R. Tolkiens Fantasy-Büchern, weshalb im Spiel ähnliche Fraktionen und Heldentypen auftreten. Der Hexerkönig Doomdark hat den ewigen Winter über Mid-night heraufbeschworen. Über fünf Kapitel hinweg versuchen die „Lords of the Free“ unter der Führung Prinz Luxors, ihre Welt zu retten.

Das Erscheinungsdatum von *Lords of the Midnight* war eigentlich auf Mai 1984 angesetzt, doch das erwies sich als zu ambitioniert. Mike arbeitete hart daran, um es zumindest bis zum Spätsommer fertigzustellen. Terry erinnert sich: „Mike hatte sich in der Entwicklung

» MIKE WAR MEINE ERSTE WAHL, DENN ER WAR EIN URIGER CHARAKTER UND UNGLAUBLICH KREATIV. «

TERRY PRATT



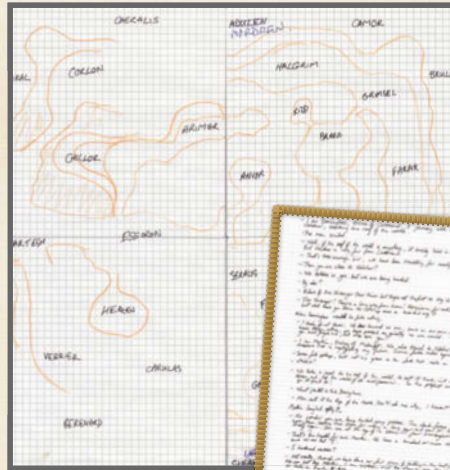
Das Auge öffnet sich

Das plante Mike für das Ende seines Epos.

» Das Hauptszenario des geplanten vierten Teils bildete das skizzierte Valahar.

Erst 2011 schrieb Mike Singleton das Design und die Geschichte zu *The Eye of the Moon*. Anders als früher geplant hätte dieser Teil nicht in Blood March gespielt, sondern das Geschehen nach Valahar verlagert – eine Gebirgsregion, die fern im Westen von Midnight liegt. „Das Grundkonzept von *The Eye of the Moon* war kaum vorhanden“, berichtet Mitentwickler Chris Wild. „Das lag daran, dass die meisten Elemente bereits im Vorgänger *The Citadel* verwendet worden waren.“

Deshalb erdachte Mike eine komplett neue Story, in der sich eine neue Bedrohung abzeichnet: Die Schurken Shareth und Boroth wollen Oberfiesling Doomdark wiederbeleben, den man als Spieler in Teil 1 besiegt hatte. Mike wollte im letzten Spiel ein großes Finale inszenieren. Doch zuvor sollten magische Wälder, ein Vulkan, ein Lavasee und eine Wüste erforscht werden. Natürlich wäre der Spieler neuen Freunden und alten Feinden begegnet. Spielerisch sollte das Werk zu den Serienwurzeln zurückkehren. Das offensichtlich von Chris Wild kompilierte „Design-Dokument“ (das eher eine grobe Umschreibung darstellt, am Ende aber immerhin geplante Features anreißt), könnt ihr euch selbst ansehen: bit.ly/EyeMoon



verantwortlich. Nach ersten Gesprächen mit Mike ging es an die Umsetzung. Wir haben Malcom zu der Portierung befragt: „Wir haben die C64-Fassung etwas aufgehübscht. Sie bot ein breiteres Panorama inklusive Hardware-Sprites, die wir für die Bewegungen von Mond und Sonne nutzten.“ Bereits nach drei Monaten Arbeit stand das Ergebnis im Verkaufsregal und war auch aus Sicht von Beyond Software überaus erfolgreich.

Die Schneider-Fassung dagegen war eine direkte Portierung des Spectrum-Originals und stammt von Rick Brown. Mike Singleton selbst war nie mit den Plattform-Umsetzungen befasst, sondern arbeitete bereits am Nachfolger. Die *Midnight*-Reihe sollte eine Trilogie werden.

Der Nachfolger erzählt von den Ereignissen nach dem Tod des Fieslings Doomdark. Im Icemark-Gebiet im Norden von Midnight schmiedet dessen Tochter einen perfiden Plan. Sie entführt Luxors Sohn Morkin, um einen neuen Krieg anzuzetteln. Da das Landscaping-System aus einer 2D-Karte jederzeit eine Spielwelt erstellen konnte (statt dass sie aufwendig von Hand hätte erstellt werden müssen), erwarteten Journalisten wie Spieler die Nachfolger zügig. Erste Berichte sprachen davon, dass *Doomdark's Revenge* und *The Eye of the Moon* das Original bereits ab Herbst 1984

» Klassisch: Mike schrieb seine Spielgeschichten ohne digitale Hilfe.

verspätet. Er war zwar kein Perfektionist, aber hat an allem viel herumgefeilt. Wir hatten beide viel zu verlieren.“ Schließlich war Beyond Software eine brandneue Firma ohne Produkt und Mike als freier Entwickler von der Gewinnbeteiligung abhängig. Letztlich ließen sich die Puzzle-Stücke des fertigen Spiels langsamer zusammensetzen, als Mike es gedacht hatte.

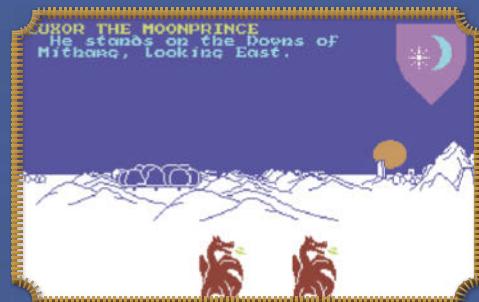
Als es dann aber erschien, brachte *The Lords of Midnight*

den erhofften Erfolg. Es stieg im September 1984 auf Platz 2 der Spectrum-Charts ein, was sicher auch dem geschickten Marketing zu verdanken war. Auch die Presse war begeistert und überschüttete das Werk mit Auszeichnungen.

Schnell folgten Umsetzungen für den Schneider CPC und natürlich den C64. Incentive Software und die beiden Entwickler Anthony Taglione und Malcom Hellon zeichnen für die Brotkasten-Fassung



» [CPC] Die CPC-Version ist identisch zum Spectrum.



» [C64] Auf dem Commodore gibt es Tag- und Nachtwechsel.



» [ZX Spectrum] Dusterer Nebel zieht über die Landschaft.

► beerben sollten. „Die Trilogie sollte weit schneller veröffentlicht werden, als es der Fall war“, erklärt Terry. „Ich dachte, mit zwei weiteren Trips zu Mikes Heimatort in Liverpool wäre es getan.“

Doch Singleton hatte andere Pläne. Zwar nutzte das Sequel *Doomdark's Revenge* dieselbe Spielmechanik und denselben Aufbau, doch er wollte alle Landschaftsgrafiken überarbeiten und neue Orte wie Tempel, Paläste und Städte einbauen. Zudem machte er die Karte mit 6.144 Feldern um 50 Prozent größer als das Original. Die 128 enthaltenen Charaktere bekamen nun eigene Merkmale, die bestimmen, ob sie sich euch anschließen oder nicht. Obendrein wollen die NPCs erst ein-



» [ZX Spectrum] Der Nachfolger bietet eine verbesserte Grafik.

mal gefunden werden, denn diese verweilen nicht mehr, wie im Vorgänger, brav an einem Ort (den man freilich auch in vielen Fällen erst mal herausfinden musste), sondern wandern herum. Erstaunlich, dass Mike all diese Neuerungen immer noch in die 48 Kilobyte Speicher des Spectrum quetschen konnte!

Nach sechs Monaten Entwicklungszeit (contra sieben bei Teil 1) erschien *Doomdark's Revenge* im Winter 1985. Trotz der Verbesserungen und vieler positiver Reviews war nicht jeder begeistert. Schon im Vorgänger musste man viel Lehrgeld bezahlen (und Notizen machen), bis man wusste, wo genau welche Helden mit welchen Truppenkontingenten zu finden waren. Im Nachfolger aber irrten diese irgendwo herum, was jegliche Strategie hinfällig machen konnte!

Bereits 2004 sprach **Retro Gamer** Mike Singleton auf seine umstrittene Idee an. Die selbstkritische Antwort: „Rückblickend war

» DAMALS WAR ICH JEDOCH ÜBERZEUGT, DASS DIE EIGENSTÄNDIGE KI DES NACHFOLGERS EINE ECHTE VERBESSERUNG WAR. «

MIKE SINGLETON

das Geschehen nicht vorhersehbar oder taktisch planbar wie im ersten Teil. Denn die Charaktere in schmiedeten eigene Allianzen und gingen ihren eigenen Quests nach. Der Spieler hätte besser über aktuelle Ereignisse im Hintergrund informiert werden müssen. Damals war ich jedoch überzeugt, dass die eigenständige KI des Nachfolgers eine echte Verbesserung war.“

Dennoch verkaufte sich der zweite Teil recht gut. Beide Episoden gingen zusammen über 200.000-mal über den Ladentisch, Umsetzungen mitgerechnet. Die C64-Konvertierung von *Doomdark's Revenge* stammt von Stewart Peart. Er weiß zu berichten: „Ich erhielt den Spectrum-Quellcode und arbeitete mich ein. Nach Rücksprachen mit Mike offenbarten sich auch die trickreichen Finessen.“ So sind sowohl die gesamte Karte als auch die Charaktere platzsparend in einer Zahlentabelle abgelegt.

Als Pearl die C64-Fassung im Sommer 1986 vollendete, sollten Spectrum-

Besitzer eigentlich längst die dritte Folge des Epos spielen können, die für September 1985 geplant gewesen war. Doch viele Stolpersteine verhinderten die Entwicklung von *The Eye of the Moon*. Hauptproblem war der Verkauf von Beyond Software an den neuen Mutterkonzern Telecomsoft. Das führte zu neuen Abmachungen mit den Angestellten und Freien. Mike aber war mit seinen vertraglichen Veränderungen alles andere als zufrieden.

Dabei waren seine Pläne für Teil 3 so ambitioniert wie nie zuvor, wie er damals zu Protokoll gab: „*The Eye of the Moon* war bereits in Entwicklung. Es besaß mit 128 mal 128 Orten eine noch größere Karte. Für das fertige Spiel plante ich zwölf Kö-

Verteidiger der Freiheit

Verbeugt euch vor den die Schlüsselfiguren aus *The Lords of Midnight*.

LUXOR DER MONDPRINZ

■ Luxor führt den Feldzug gegen Bösewicht Doomdark an. Mit seinem Ring kommandiert er alliierte Feldherren. Letztlich muss er die Zitadelle von Ushgarak einnehmen.



MORKIN

■ Luxors Sohn übernimmt die Quest, heimlich in den Norden zum Tower of Doom zu gelangen. Das Ziel ist die Eiskrone, die Doomdarks Quelle der Macht bildet. Gelingt deren Zerstörung, ist das Spiel gewonnen.



RORTHRON DER WEISE

■ Rorthron ist ein treuer Anhänger, der den Prinzen mit weisem Rat zur Seite steht. Außerdem ist er ein ausgezeichnete Leibwächter für Sohnnemann Morkin auf seiner Mission zur Eiskrone.



CORLETH VON FEY

■ Corleth ist ein enger Verbündeter von Luxor und kann Fey-Herren rekrutieren, um den Krieg gegen Doomdark zu führen. In Wäldern besitzt er Vorteile beim Reisen und bei Kämpfen.



FAWKRIKIN VON SKULKRIKIN

■ Dieser dubiose Zwerg stellt sich auf die Seite Luxors, obwohl seine Skulkrikin-Kameraden für Doomdark kämpfen. Fawkrin hat die Fähigkeit, die Eiskrone zu zerstören, sobald ihr sie erringt.



FARFLAME DER DRACHENHERR

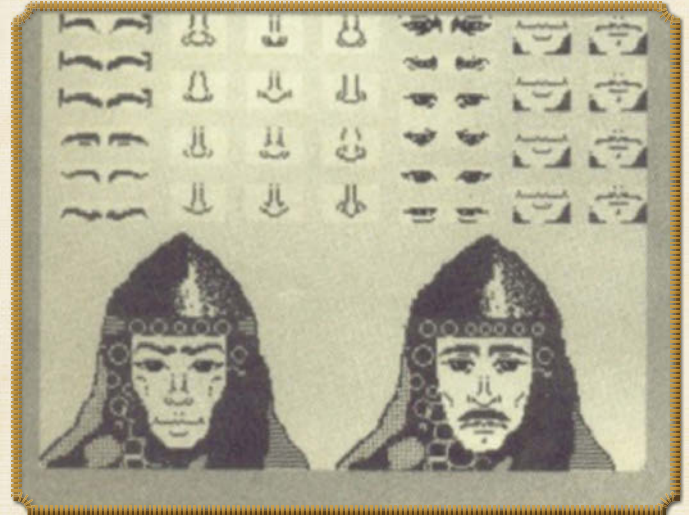
■ Der flammenspeiende Drache ist ein mächtiger Verbündeter aus den Bergen von Dodrak. Die flinke Kreatur ist nicht nur ein starker Kämpfer, sondern kann ebenso die Eiskrone zerstören.



nigreiche, die man allesamt erobern konnte.“ Mike erarbeitete variantenreichere Grafiken, sodass auch die Burgen der einzelnen Fraktionen unterschiedlich aussahen. Ebenso sollte mehr Farbe in die Landschaft kommen. Er nannte seine ausgefeiltere Technik „Randscaping“: Der Prototyp des Grafiksystems lief bereits problemlos, als das abrupte Ende folgte: Wegen Vertragsstreitigkeiten beendete Mike sein Verhältnis mit Beyond Software und startete mit Maelstrom Games sein eigenes Studio. In den Folgejahren entstanden viele Produktionen, wie *Dark Sceptre* und *Midwinter*, für diverse Hersteller. Doch an seine *Midnight*-Saga konnte Singleton qualitativ nicht mehr anschließen

Ein Jahrzehnt nach *Doomdark's Revenge* kehrte Mike zur Serie zurück: 1994/1995 wirkte er am neu konzipierten *The Lords of Midnight 3: The Citadel* für PC. Im Vorwort der Spielanleitung schreibt Mike: „Ich hatte immer einen dritten Teil der Saga geplant, doch der Publisher-Wechsel, andere Projekte und neue Technologien haben das verhindert. Doch mit dem Aufstieg der 32-Bit-Power des PCs scheint die Zeit für die dritte Episode reif zu sein. Nun konnten wir die Landschaft realer als zuvor gestalten, 3D-Echtzeit-Action einbauen, die Persönlichkeiten und Beziehungen der Charaktere vertiefen und voll auf Sound und Musik setzen.“

Trotz dieser schönen Worte sah die Wirklichkeit anders aus: Mikes dritter *Midnight*-Teil baute auf blockige 3D-Grafik, obwohl zu dieser Zeit RPGs wie *The Elder Scrolls: Arena* schon größere und vor allem schönere Fantasy-Welten auf den Bildschirm brachten. Mit sechs Programmierern ging Singleton frohgemut ans Werk. Einer von ihnen war Jim Shaw, der uns berichtet:



» [ZX Spectrum] Im britischen Magazin *Computer Gamer* findet sich das einzige Bild des nie fertiggestellten *The Eye of the Moon*.

„Im Januar 1994 stieß ich zu Maelstrom Games. Nur wenige Monate später verließ Hauptprogrammierer David Ollman die Firma, dessen Arbeiten ich übernahm.“ Für David eine echte Herausforderung, da er erst seit sechs Monaten Spiele programmierte. Zwar konnte er auf eine fertige Grafik-Engine bauen, doch das Spiel selbst gab es noch nicht. Publisher Domark drängte zudem mit einer engen Deadline. „Ich baute

Drachen, Boote, Zitadellen, Charaktermerkmale, Objekte und das Kampfsystem ein. Mike schrieb die Charakter-Logik neu und erstellte ein Motivationssystem für die Charaktere.“ Tausende Bugs mussten ausgemerzt werden, um mit Mühe und Not das Produkt rechtzeitig zu finalisieren.“

Doch Domark, wie einige andere mittelgroße Publisher dieser Zeit völlig schmerzfrei, ver-

UTARG VON UTARG

■ Im Turm von Utarg findet sich dieser einzigartige Krieger der Targ-Rasse. Er befehligt eine Armee von 1.000 Reitern und erweist sich als unverzichtbares Mittel gegen Fiesling Doomdark.



» Die Karte von *Midnight* findet sich auf der Rückseite der Spielepackung.



► öffentlichte einfach das unfertige Projekt. David graust es heute noch: „Uns wurde nicht einmal gesagt, dass es bereits im Laden stand. Also kauften wir uns ein Exemplar.“ Trotz der überhasteten Veröffentlichung ist David zufrieden, denn es sei „ein gutes Spiel, aber vielleicht zu weit von den Spectrum-Originalen entfernt.“

Richard Hewison war mit dem Bugfixing von *Citadel* be-
traut und erinnert sich an diverse Schwierigkeiten: „Ich war ein großer Fan der ersten Teile und ein Verfechter des alten Spielgefühls. Wenn etwas nicht stimmte, war ich sofort zur Stelle.“ Er stand in engem Kontakt mit Mike und hinterfragte auch KI-Taktiken, was hitzige Streits nach sich zog. Maelstrom Games stand unter großem Druck, das Spiel fertigzustellen, was die Nerven aller Beteiligten strapazierte. „Ich denke, Mike war



» [PC] Im dritten Teil treten altbekannte Darsteller auf.



» [PC] Erstmals gibt es eine Karte im Spiel.

» UNS WURDE NICHT GESAGT, DASS *THE CITADEL* BEREITS IM LADEN STAND. ALSO KAUFTE WIR UNS EIN EXEMPLAR. «

JIM SHAW

leidenschaftlich bei der Entwicklung dabei. Er wollte keinesfalls, dass ihm das Projekt wie zuvor aus den Händen glitt. Schließlich war er bereits ein Jahr zu spät dran.“

Trotz dieser Verspätung war *The Citadel* alles andere als ausgereift, als es erschien. Auch Mike selbst, obwohl zufrieden mit dem Endergebnis, hätte lieber noch

sechs Monate Arbeit reingesteckt. Doch das stand in der damaligen Situation einfach außer Frage.

The Citadel spielt in Blood March und damit in derselben Region, in der das nie erschienene *The Eye of the Moon* stattfinden sollte. Alles dreht sich um die Suche nach dem namensgebenden „Auge“ – einem mysteriösen Juwel.

Die Geschichte erzählt von Luxors Abenteuern im Süden, wo er vom hinterlistigen Boroth The Wolfheart gefangen genommen wird. Laut Singleton hätte diese Episode jedoch nicht das finale Kapitel der Reihe bilden sollen: *The Citadel* sollte das Vorgeplänkel zum endgültigen Abschluss in *The Eye of the Moon* darstellen.

Bis 2011 ruhte jedoch das geplante Eye-Projekt. Mike begann zu dieser Zeit mit der Umsetzung des Originals für Smartphones und Tablets. Dazu schloss er sich mit Chris Wild kurz, der in den 90ern bereits die ersten Teile inoffiziell auf PC portiert hatte. Bei ihren Gesprächen offenbarte Mike, dass er nun *The Eye of the Moon* doch noch realisieren wolle. Chris erinnert sich: „Ich war geschockt, denn Mike hatte schon vieles vorproduziert und er konnte scheinbar direkt mit der Entwicklung starten.“ Plötzlich umfasste die anstehende Produktion nicht nur das Remake des Erstlings, sondern auch eine potenzielle Wiederauf-
stehung der Serie. Endlich könnte das verlorene Kapitel zu später Ehre kommen! Chris war völlig von den Socken: „Mike wollte meine Mitarbeit auf technischer Ebene, bei

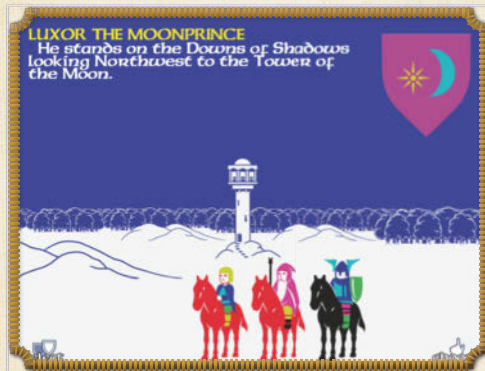
» [PC] Die Windows-Version von Chris Wild ermöglicht eigene Szenarios dank *Midnight-Engine*.



der Geschichte und beim Design. Es war einfach traumhaft.“

Kurz darauf ereilte Mike ein schwerer Schicksalsschlag, bei ihm wurde Krebs diagnostiziert. Dennoch ging die Produktion weiter, wenn auch in weitaus langsameren Schritten. Im Oktober 2012 verlor Mike Singleton den Kampf gegen die Krankheit und verstarb im Alter von 61 Jahren. „Da er nicht all seine Ideen auf Papier brachte, existiert nur eine leere Hülle für das Spieldesign. Ich glaube nicht, dass ich selbst das Spiel vollenden könnte“, erklärt Chris. „Die Fans haben mehr als 30 Jahre auf Mikes *The Eye of the Moon* gewartet. Sie wollen sicher nicht

meine Interpretation des Spiels.“ Allerdings entschied sich Chris, *Lords of Midnight* und *Doomdark's Revenge* mit originalgetreuer Optik (aber in HD-Auflösung)

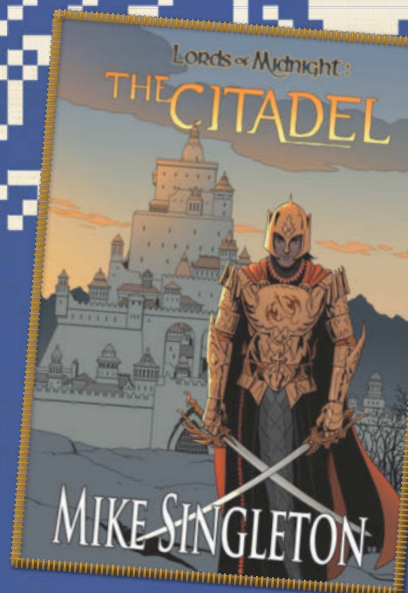


für iOS und Android zu veröffentlichen. Zwar wirken sie heute sehr sperrig, doch sie sind (aber nur, wie damals, mit Notizen!) durchaus spielbar. Chris plant zudem, irgendwann aus dem erschienenen dritten Teil ein rundenbasiertes 2D-Spiel zu machen. „Ich will den Stil der ersten beiden Titel auf *The Citadel* übertragen.“

Umso trauriger, dass wir das letzte Kapitel von Mike Singletons Midnight-Saga niemals sehen werden.

» [iOS] Empfehlenswert: Die liebevollen Remakes der ersten beiden Teile gibt es auch für Mobilgeräte.

Herzlichen Dank an Chris Wild und Richard Hewison für ihre Hilfe.



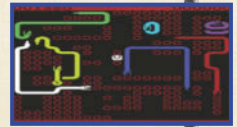
» Chris Wild hat kürzlich einen Roman zu *The Citadel* geschrieben. Folgt ein Spiel?

Spiele von Mike Singleton

Weitere erwähnenswerte Spiele vom *Midnight-Macher*.

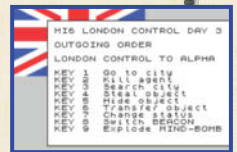
SNAKE PIT 1983

■ Hier sammelt ihr Punkte auf und umgeht dabei die wandernden Schlangen. Dabei sind nur deren Köpfe tödlich, die sich windenden Körper dagegen dienen als Hindernisse. Das bewegliche Labyrinth kam zuerst für VC-20, dann für C64, Spectrum und weitere.



TREACHERY 1984

■ Das Spionage-Adventure kam zuerst als Listing zum Abtippen in einem britischen Magazin mitsamt abgedruckten Spielbrett, Spielsteinen und Tastaturschablone. Es war so populär, dass nach Spectrum auch Versionen für C64 und BBC Micro folgten.



QUAKE MINUS ONE 1986

■ Kurz nach *Doomdark's Revenge* kam dieses C64-Spiel heraus. Auf einer hexagonalen 2D-Karte plant ihr das Vorgehen eurer Einheiten, um gegnerische Knotenpunkte zu erobern. Die eigentliche Action läuft in einer Pseudo-3D-Ansicht ab. Leider wirkt der Spielverlauf zu verkopft und wirr.



DARK SCEPTRE 1987

■ In diesem Taktik-Adventure beauftragt ihr verschiedene Lakaien mit Aufträgen, um ein Artefakt zu bergen. Über eine Karte und eine Verbleiste erteilt ihr die Kommandos, die in 2D-Seitenansicht ausgeführt werden. Nach langer Entwicklungszeit protzt das Spiel auf dem Spectrum mit übergroßen Charakteren.



STAR TREK: THE REBEL UNIVERSE 1987

■ Die Lizenz-Versoftung des TV-Kults brachte Mike viel Ärger ein, da sich das Abenteuer mehrfach verschoben hat. Auf Atari ST und später auf PC und C64 erforscht ihr ein großes Universum an Bord der Enterprise. Trotz spielerischer Mängel eine Freude für alle Trekkies.



WAR IN MIDDLE EARTH 1988

■ Mike Singletons *Midnight*-Universum lehnt sich stark an Tolkiens Werke an. Umso passender, dass er auch ein Mittelerte-Spiel umsetzt. Einige Elemente aus *Doomdark's Revenge* sind klar erkennbar. Das teils von der Seite gezeigte Strategie-Epos lässt euch den Ringkrieg nachspielen, meist seht ihr aber nur euren Soldaten beim Vorbeimarschieren zu.



MIDWINTER 1989

■ Mikes zweites Meisterwerk neben *Midnight* bildet *Midwinter* für 16-Bit-Computer. Der Genremix mit ausgefüllter Vektor-Optik kombiniert Action-, Adventure-, RPG- und Taktik-Elemente. Die schicke Winterwelt weckt den Forschergeist und versetzt euch in die Rolle verschiedener Agenten.





Außen seiter

GAMECUBE

Der GameCube von Nintendo hatte mit seinem Image als Außen-seiter zu kämpfen. Aber was will man auch von einer lilafarbenen Konsole mit Tragegriff anderen erwarten? Wir sehen uns ein paar fast vergessene Titel an...



» [GameCube] Ihr könnt mehrere Decks bauen, um Strategien zu testen.

23 / 27



LOST KINGDOMS

■ ENTWICKLER: FROM SOFTWARE ■ JAHR: 2002

■ HEUTZUTAGE IST FROM SOFTWARE ein auch im Westen bekannter Entwickler, der dank seiner Erfolge mit der *Dark Souls*-Reihe oder mit *Bloodborne* schwierige AAA-Titel wieder hoffähig gemacht hat. Im Jahr 2002 war die Firma bei uns allerdings nahezu unbekannt, sodass es nicht verwundert, dass damals kaum jemand den Release von *Lost Kingdoms* (in Japan: *Rune*) mitbekam.

Außerdem wurde der Titel fälschlicherweise als Rollenspiel vermarktet, obwohl er eigentlich ein Sammelkartenspiel war, der im Gegensatz zu *Magic: The Gathering* das digitale Medium voll ausnutzte. Als Prinzessin Katia müsst ihr euren Vater finden, der sich auf die Suche nach der Ursache eines mysteriösen schwarzen Nebels gemacht hat, welcher sich über dem Land breitmacht. Die Story wirkt allerdings austauschbar und dauert darüber hinaus nur gute sechs Stunden.

Was dem Spiel an Länge fehlt, macht es durch Spielspaß wieder wett. Es gibt immer viel zu tun, und das ebenso intuitive wie flexible

Kartensystem macht Spaß. Die vier Buttons auf dem Controller des Gamecube repräsentieren je eine der Karten aus Katias Deck. Wenn ihr den Button drückt, wird die Karte aktiviert und dann durch eine neue ersetzt, wenn ihre Energie erschöpft ist. Die Karten gibt es in verschiedenen Varianten, wobei ein dem Spiel zugrunde liegendes System von Elementarkräften weiter zur taktischen Tiefe beiträgt.

Spielt ihr eine Beschwörungskarte aus, könnt ihr eine mächtige Kreatur herbeirufen. Bestimmte andere Karten verwandeln sich in Monster, die autonom agieren. Waffenkarten verschaffen Katia tödliche Angriffe. Die Waffen- und Beschwörungskarten sind aber auch riskant im Einsatz, da Katia sich nahe an den Feind heranwagen muss, um sie effektiv gegen diesen einzusetzen. Einige Karten brauchen länger zur Aktivierung, sodass das Timing bei deren Einsatz ebenfalls eine wichtige Rolle spielt.

Die Levels sind relativ kurz und können typischerweise in etwa 30 Minuten durchgespielt werden.

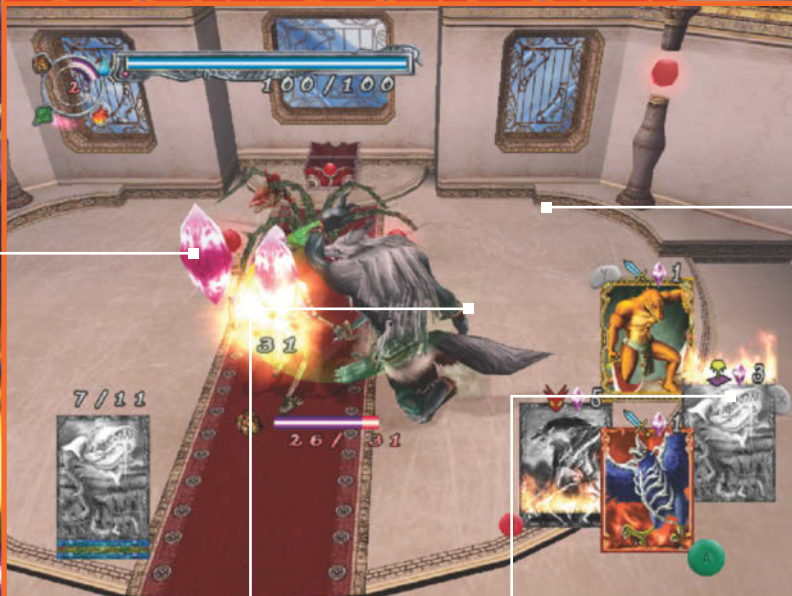


» [GameCube] Juwelen verschaffen euren Karten die nötige Energie, um sie einzusetzen.



» [GameCube] Die roten Feen können gegen mächtige Karten eingetauscht werden.

BESONDERHEITEN



JUWELENDIEB

■ Trefft ihr ein Monster, hinterlässt es diese rosafarbenen Juwelen. Wenn ihr sie auflest, erneuert sich eure Energieleiste – tut es also gewissenhaft!

IM NAHKAMPF

■ Es sieht so aus, als ob Katia verschwunden sei – doch sie steht einfach nur hinter dem beschworenen Tier. Das ist für den Nahkampf wichtig, da Katia selbst nicht kämpfen kann.

BRANDGEFÄHRLICH

■ Wenn ihr eine Karte aktiviert, fängt sie in der Anzeige zu brennen an. Sobald sie vollkommen heruntergebrannt ist, wird sie verworfen und kann nicht mehr eingesetzt werden.

ACHTGEBEN

■ Im Gegensatz zu vielen anderen Kartenspielen müsst ihr auf eure Umgebung achten. Es kann leicht passieren, dass Katia bei *Lost Kingdoms* in die Ecke gedrängt wird.

Gelegentlich tauchen auch simple Puzzles auf. Oft müssen dabei nur bestimmte Schalter umgelegt werden. Manchmal erscheinen kleine Feen, die euch Boni verschaffen, solltet ihr sie einfangen können. Einige der Feen triggern jedoch Zufallskämpfe, was besonders nervig ist, da Katia nur 30 Karten in ihrem Deck haben kann. Falls diese ausgehen, könnt ihr den Level nicht abschließen.

Die Echtzeit-Action funktioniert dank gut ausbalancierter Karten und soliden Leveldesigns recht gut. Die ersten Abschnitte können zwar schwierig werden, wenn ihr euer Deck nicht richtig zusammenstellt und die Karten nicht upgradet. Doch bald werdet ihr den Dreh bei den Kämpfen heraushaben. Wie bei vielen ihrer Titel nimmt From Software ein bekanntes Konzept und fügt eigene kleine Modifikationen hinzu, um etwas Einzigartiges zu schaffen. Wir sind beinahe froh, dass *Lost Kingdoms* noch immer so unbekannt ist – schließlich können wir es auf diese Art umso mehr neuen Spielern nahebringen.

ALTERNATIVEN



METAL GEAR ACID 2

PSP

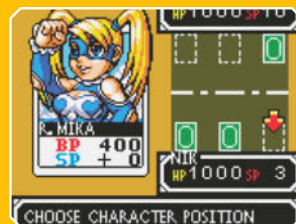
■ Das zweite Kartenspiel mit Solid Snake konnte einige der Schönheitsfehler des ersten Acid-Teils ausbügeln, behielt aber das schachbrettartige Schlachtfeld bei, durch das taktische Züge und Angriffe möglich sind. Leider wünschen sich viele Spieler statt dieses Kleinods lieber ein echtes *Metal Gear* für ihre PSP.



PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: CARD REVOLUTION

GAMECUBE

■ Als die Spieler nach einer Fortsetzung zu *PSO* suchten, hatten sie sicherlich nicht dieses Konzept im Sinn, das trotzdem jede Menge Spaß macht. Dieser Titel hätte eigentlich eine viel ausführlichere Berichterstattung verdient – vielleicht in einem zukünftigen *Retro Gamer*!



SNK VS CAPCOM: CARD FIGHTERS' CLASH

NEO-GEO POCKET COLOR

■ Es handelt sich hierbei zwar um ein absolut klassisches Sammelkartenspiel, doch dank der ausgeklügelten Spielmechanik ist es eines der besten. Außerdem prahlt es mit erstaunlichem Umfang – wenn ihr alle Karten der verschiedenen Spielhallengiganten einsammeln wollt, werdet ihr über 100 Stunden beschäftigt sein.

CHIBI-ROBO!

■ ENTWICKLER: SKIP LTD ■ JAHR: 2005

■ **ARMER ALTER CHIBI-ROBO!** Sein GameCube-Spiel kam sehr spät heraus und wurde daher weitgehend übersehen. Das ist besonders traurig, da Chibi-Robo seine Besitzer glücklich machen will – dies ist das erklärte Spielziel! Die Familie Sanderson hat unseren verchromten Freund als Geschenk für ihre Tochter Jenny gekauft. Nun ist er bestrebt, ihr das Leben leichter zu machen, indem er Müll aufammelt, Flecken wegschrubbt und einfach nur ein guter Kumpel ist.

In die Spielmechanik eines 3D-Hüftspiels übersetzt bedeutet dies, dass ihr euch mit dem lediglich zehn Zentimeter großen Roboter durch das familiäre Zuhause bewegt, wobei sich euch viele Hindernisse in den Weg stellen. Später trifft ihr auch auf wirkliche Feinde, denn irgendwann greifen die bössartigen Spydor an. Alles, was Chibi-Robo macht, kostet Energie, also müsst ihr euren Enthusiasmus von Zeit zu Zeit zurückschrauben und erst einmal eine Steckdose zum Aufladen suchen.

Trotz des anfangs überschwänglichen 50er-Jahre-Charmes und der bunten Grafik wird das Spiel später ziemlich düster. Ohne zu viel von der Geschichte verraten zu wollen: Chibi-Robo muss mitansehen, wie die Familie Sanderson zerbricht, die er mit allen Mitteln glücklich machen wollte. Das Spiel nimmt sich zwar nie vollkommen ernst, es gibt aber trotzdem ein paar traurige Momente für die niedliche Hauptfigur.

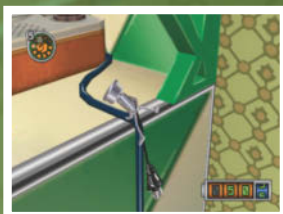
Durch den späten Release gegen Ende des GameCube-Lebenszyklus und die geringen Verkaufszahlen ist *Chibi-Robo!* eines der teureren Sammelstücke. Angesichts des kürzlich erschienenen *Chibi-Robo: Zip Lash!* für den 3DS ist dies sicher der richtige Zeitpunkt, um das Original einmal auszuprobieren.



» [GameCube] Mit der Zahnbürste schrubbt Chibi-Robo Flecken problemlos weg.

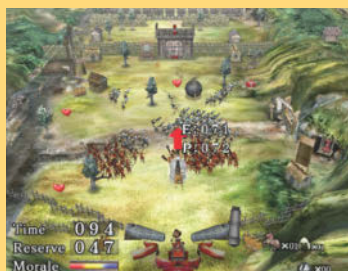


» [GameCube] Während seiner Aufräumarbeiten dient Chibi-Robo auch als mobile Mülltonne.



» [GameCube] Ihr klettert über Bücher, Kabel und andere Haushaltsgegenstände.

WEITERE GAMECUBE-SPIELE



» ODAMA

■ ENTWICKLER: VIVARIUM
■ JAHR: 2006

■ **WOLLTET IHR SCHON** immer einmal im feudalen Japan Flipper spielen? Falls ja, dann ist dieser kuriose Mix aus Strategie und Action etwas für euch! Ihr müsst feindliche Soldaten und befestigte Anlagen mit der titelgebenden Odama, einer gigantischen Kugel, abschießen und dabei mit dem mitgelieferten Mikrofon eure eigenen Truppen steuern. Die Steuerung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig, dennoch macht der Titel großen Spaß.



» TUBE SLIDER

■ ENTWICKLER: ND CUBE
■ JAHR: 2003

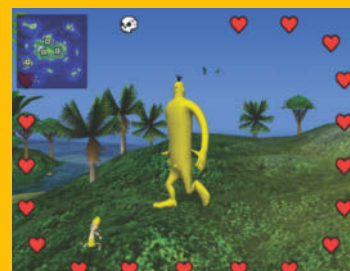
■ **DIESER FUTURISTISCHE** Tunnel-Racer ist einerseits höchst gelungen: Die Strecken sind ungewöhnlich designt, die Bildrate bleibt durchweg hoch. Andererseits finden wir das Spiel ziemlich unkomplex. Es gibt nur zwei Turbosysteme und keinerlei Waffen. Außerdem schwankt der Schwierigkeitsgrad ziemlich – die erste Meisterschaft ist furchtbar einfach, die nächste fast unschaffbar. Dennoch eine Alternative zu *F-Zero GX* und *XGRA*.



» DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS

■ ENTWICKLER: BITSTEP
■ JAHR: 2003

■ **WER WÜRD IN** einem Kampf zwischen Bomberman, Optimus Prime und Solid Snake gewinnen? Diese Frage versucht dieses exklusiv in Japan erschienene Party-Prügelspiel zu beantworten, indem es die Welten von Hudson Soft, Konami und Takara zusammenbringt. Natürlich denkt man hier sofort an *Smash Bros.!* Obwohl der Titel nicht so ausgereift wie jenes Nintendo-Spiel ist, macht er dennoch jede Menge Spaß.



» DOSHIN THE GIANT

■ ENTWICKLER: PARAM
■ JAHR: 2002

■ **WOLLTET IHR NICHT** schon immer einmal ein gelber, glücklicher Gigant sein? Doshin ist genau das – und er will noch viel größer werden! Das bewerkstelligt er, indem er diversen Eingeborenen-Stämmen hilft und deren Liebe in sich aufnimmt. Zu weichgespült für euch? Ihr dürft auch gerne den anderen Weg einschlagen und als Jashin, der Hassriese, feuerspuckend Verheerung unter den Inselbewohnern anrichten!

BEACH SPIKERS

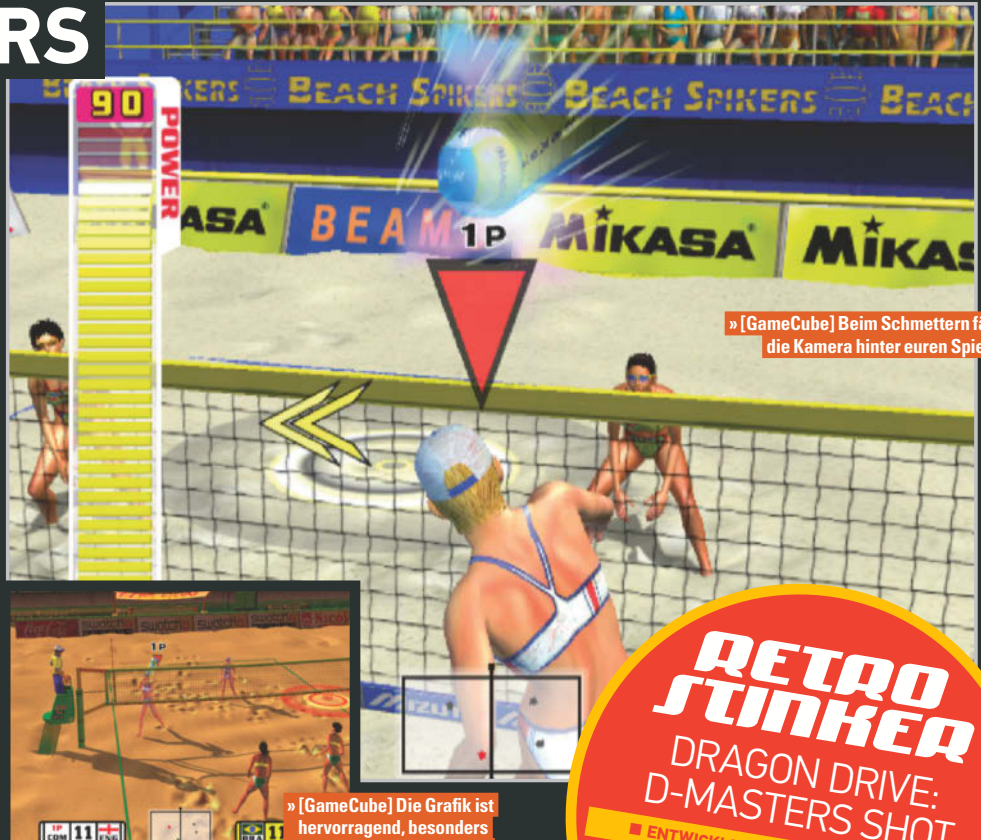
■ ENTWICKLER: SEGA AM2 ■ JAHR: 2002

■ **WÄHREND VIELE BEI** Beach-Volleyball-Spielen nur noch an großbusige asiatische Bikini-Granaten denken können (Vielen Dank, *Dead Or Alive!*), steht bei dieser exzellenten Spielhallenumsetzung anstelle der Hüpf- und Wackeleigenschaften der sekundären weiblichen Geschlechtsmerkmale tatsächlich die Spielmechanik im Vordergrund.

Genau wie Segas bekannte Reihe *Virtua Tennis* schafft es auch *Beach Spikers*, eine beeindruckende Balance zwischen Zugänglichkeit und Spieltiefe zu erreichen. Ihr habt nur zwei Buttons, die aber eine Vielzahl verschiedener Angriffe und Blocks erlauben. Die dynamische Kamera fängt jede Spielsituation passend ein: In der Totalen können eure Spieler Pässe perfekt annehmen, während ihr besser schmettern könnt, wenn sie sich hinter dem Spieler befindet.

Es gibt nicht nur den normalen Turniermodus aus der Spielhalle, sondern auch eine Welttournee, bei der ihr eine KI-Partnerin von Grund auf hochtrainieren könnt. Sie ist zwar anfangs schwach, trägt jedoch später entscheidend zum Spielerfolg bei. Es gibt auch einige Minispiele, bei denen ihr Plätze und Kostüme freischaltet (darunter auch die von bekannten Sega-Helden wie Ulala aus *Space Channel 5*). Wenn ihr einen Spielpartner zur Verfügung habt, ist *Beach Spikers* einer der verborgenen Schätze der GameCube-Bibliothek!

» **Beach Spikers schafft es, eine beeindruckende Balance zwischen Zugänglichkeit und Spieltiefe zu erreichen.** «



» [GameCube] Beim Schmettern fährt die Kamera hinter euren Spieler.

» [GameCube] Die Grafik ist hervorragend, besonders die Tageslichteffekte und die Schatten.

RETRO STINKER
DRAGON DRIVE:
D-MASTERS SHOT

■ ENTWICKLER: TREASURE ■ JAHR: 2003

■ Dieser Titel ähnelt *Zone Of The Enders* und *Panzer Dragoon*, ist aber nicht annähernd so gut spielbar. Der Hersteller leugnet sogar, es veröffentlicht zu haben.



» ZOOCUBE

■ ENTWICKLER: PUZZLEKINGS
■ JAHR: 2002

■ **WAS GENAU SOLL** bitte ein Zoo-Würfel sein? Wie sich herausstellt, ist es eine spezielle Art von Puzzle, die falsch zusammengesetzte Tiere wieder in ihre ursprüngliche Form bringen kann. Neue Tiere fliegen aus sechs verschiedenen Richtungen in Bild, und ihr müsst sie paarweise zusammenbringen. Mutige Spieler dürfen auf jeder Seite ihres Würfels mehrere Tiere anbringen, um die Punktzahl in die Höhe zu treiben.



» RIBBIT KING

■ ENTWICKLER: JAMSWORKS
■ JAHR: 2003

■ **AUF DEM GAMECUBE** gibt es eine erkleckliche Anzahl alternativer Sportspiele, doch Frosch-Golf ist eines der absonderlichsten. Die Grafik ist ebenso abgefahren wie das Spielprinzip: Ihr müsst nicht nur die Frösche in die Löcher versenken, sondern auch Objekte rund um den Platz einsammeln. Es gibt einen Einzelspielermodus, doch am meisten Spaß macht dieser Titel mit ein paar Freunden auf dem Sofa.



» DARKENED SKYE

■ ENTWICKLER: BOSTON ANIMATION
■ JAHR: 2002

■ **BEI EINEM WERBESPIEL** für fruchtige Süßwaren würden wir normalerweise kein waschechtes Action-Adventure erwarten. Doch die Produzentin Elizabeth Braswell schaffte den Spagat und brachte nach einigem Hin und Her mit *Darkened Skye* einen humorvollen Titel heraus, der für *Skittles* werben sollte. Dabei entstand ein ordentliches, wenn auch nicht hochklassiges Spiel, bei dem ihr mit den Frucht Drops Zaubersprüche auslöst.



» GIFTPIA

■ ENTWICKLER: SKIP LTD
■ JAHR: 2003

■ **GIFTPIA WURDE ALS** zu speziell für den westlichen Markt angesehen, sodass es bei uns nie erschien. In dem alternativen Rollenspiel geht es um Pockle, der seine eigene Erwachsenwerdung verschläft und daher die sehr teure und aufwendige Feier beim zweiten Anlauf selbst finanzieren muss. Er muss deshalb allerlei Jobs annehmen und die Wünsche der Einwohner von Nanashi Island erfüllen. Im Internet existiert eine Fanübersetzung.

Remove

1

北^N

東^E

Tiles remaining 138

0:20

RETRO-REVIVAL

Heini : 1

Joerg : 2

Shanghai

PÄRCHENGLÜCK.



» PUBLISHER: ACTIVISION
 » ERSCHIENEN: 1986
 » HARDWARE: AMIGA

Von Heinrich Lenhardt

Der Amiga 1000 war schön, teuer und leistungsstark, doch in den ersten Jahren mangelte es ihm an Prachtspielen mit Killer-App-Qualitäten. Auf den Kracher *Marble Madness* folgten vor allem Umsetzungen altbekannter 8-Bit-Titel. Doch dann kam aus dem Nichts ein harmlos anmutendes Denkspiel namens *Shanghai*, das hartgesottene Redakteure bis in die frühen Morgenstunden am Redaktions-Amiga fesselte. Ganz nebenbei entpuppte es sich als Vorbote des Mahjong-Booms, der in der PC-Shareware-Szene der 90er Jahre aufblühte.

Der Abend ist angebrochen, die Putzfrauen kamen und gingen, immer noch sitzen Kollegen im Licht der Schreibtischlampen, um einer Deadline hinterherzutippen. Endlich schweigen die Telefone, Ruhe und Konzentration kehren ein, in der Süßigkeiten-Schublade ist noch eine Prinzenrolle, das Leben ist schön. Doch irgendwann erlahmt auch bei den jungen dynamischen Computerzeitschriften-Redakteuren die Produktivität, und sie durchstreifen die Büroräumlichkeiten auf der Suche nach Spielbarem.

Das bevorzugte Feierabend-Vergnügen, das im Herbst 1986 immer wieder ins Amiga-1000-Diskettenlaufwerk gesteckt wurde, war nicht etwa *Marble Madness* (alter Hut) oder *Defender of the Crown* (zu simpel), sondern ein unscheinbarer Titel namens *Shanghai*. „Unser erster Spiele-Abend mit diesem Programm endete um vier Uhr morgens“, gestand Gregor Neumann im *Happy Computer*-Sonderheft 17. Wir liebten *Shanghai* mit solcher Inbrunst, dass es eine Gesamtwertung von 94 Prozent erhielt. Noch heute gehört es für mich in jede Amiga-Bestenliste. Dabei ist es ein frappierend simples Spiel, das die Hardware-Fähigkeiten des 16-Bit-Boliden kaum ausreizt: Es gibt nahezu keine Animationen, und der Sound beschränkt sich auf einen digitalisierten Gong, der dramatisch den Spielerwechsel im Challenge-Modus einläutet.

Bei *Shanghai* sind 144 Mahjong-Spielsteine zu einer Pyramide aufgestapelt, dem sogenannten Drachen. Um diese abzubauen, müssen Pärchen gebildet werden. Das bedeutet jeweils zwei Steine mit gleichem Muster identifizieren, anklicken und entfernen. Das ist aber nur erlaubt, wenn diese seitlich nicht durch andere Steine blockiert sind. So spähen wir nach möglichen Kombinationen und wägen ab, in welcher Reihenfolge die Pärchen am besten abgetragen werden. Man plant im Geiste einige Züge voraus, ist aber auch auf Glück angewiesen, da die Muster vieler Steine zunächst verdeckt sind. Deren Verteilung wird bei jeder Partie neu per Zufall bestimmt, wodurch die Langzeitmotivation enorm ist; nie weiß man genau, was einen erwartet.

Es gibt gütige Schummeloptionen, so können wir uns Zugvorschläge anzeigen lassen oder spicken, was unter bestimmten Steinen verborgen ist. Sogar der Zwischenstand lässt sich speichern, alles sehr entspannt, heute würde man „Casual Game“ dazu sagen. Für die langen Nächte am Redaktions-Amiga war aber vor allem der Challenge-Modus verantwortlich. Hier versuchen sich zwei Spieler abwechselnd an derselben Pyramide. Findet man innerhalb seines Rundenzeitlimits ein Pärchen, wird ein Punkt gutgeschrieben. Ich sehe was, was du nicht siehst – das fieberhafte Vorausplanen und Hoffen auf Patzer des Rivalen machten das Suchtspiel erstaunlich nervenaufreibend. Boris Schneider hat die Wirkung des »Shanghai-Effekts« in *Power Play* 11/88 schön zusammengefasst: „Man sucht verzweifelt nach Pärchen, verliert den Überblick und schließlich die Nerven, kann sich aber dann doch nicht vom Bildschirm trennen“.

Shanghai wurde ursprünglich von Brodie Lockard für den Macintosh entwickelt. Diese Version bekamen wir nie in die Finger, für uns war die Amiga-Umsetzung immer das erste und beste *Shanghai*. Bei Umsetzungen auf andere Systeme wurde nämlich deutlich, wie subtil das Spiel von den Amiga-Grafikfähigkeiten profitiert. Die einzelnen Muster sind hier leicht zu erkennen, ein feiner Schatteneffekt bringt die Höhenunterschiede des Steinchenstapels gut rüber und die Mausbedienung ist ideal. Dagegen geriet die C64-Fassung zum Sehtest, es fehlt an Farben und Details – wehe dem, der sie an einem unscharfen Fernseher zocken wollte. Im Lauf der Jahre folgten auch Umsetzungen für Videospielsysteme wie Sega Master System oder Atari Lynx.

Auf dem Amiga führte die simple Genialität des Spielprinzips zu einer Vielzahl inoffizieller Klone und Varianten mit Namen wie *Sarakon*, *Lin Wu's Challenge* oder *Turn it*. Von den unzähligen Mahjong-Titeln mal ganz zu schweigen, die auf PCs und Smartphones zu Hause sind und deren Pärchenbildungsprinzip auf *Shanghai* zurückgeht. Ein echter Amiga-Klassiker, der auch nach fast 30 Jahren noch erstaunlich gut spielbar und unterhaltsam ist. Nur vermisse ich bei der Emulator-Wiederbegegnung das Gefühl der original Amiga-Maus, das Rattern des Diskettenlaufwerks, die Kekskrümel und die Kollegen von damals.



GUNSTAR HEROES

RAUMSCHIFF

Mit Gunstar Heroes lieferte Treasure nicht nur in technischer Hinsicht, sondern auch mit Blick auf das Design eine tolle Leistung ab. Retro Gamer hat zur Waffe gegriffen und der explosiven Plattform-Ballerei einen erneuten Besuch abgestattet.



» [Mega Drive] Die Feinde klammern sich an den fahrenden Zug.

» [Mega Drive] Ein Abschnitt erinnert an ein Brettspiel.



» [Mega Drive] Die Bomben lassen sich auf Gegner werfen.

RED

BLUE

SOLDAT

ORANGE

Der erste Eindruck zählt – das hat sich Treasure zu Herzen genommen. Mit *Gunstar Heroes* legte der japanische Entwickler einen tollen Einstand hin. Es handelte sich

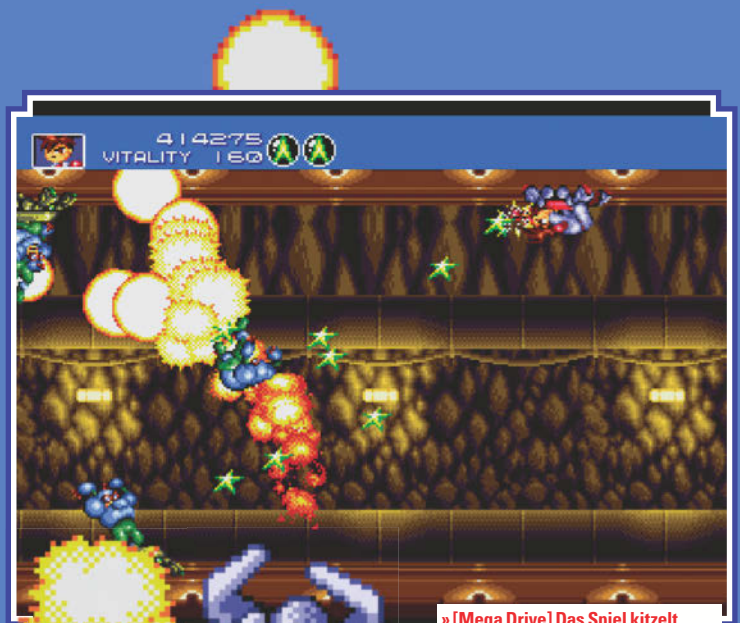
um ein Run-and-gun-Spiel, das sich sowohl allein als auch kooperativ zu zweit angehen ließ. Auf den ersten Blick dürfte es wie ein typischer Genre-Vertreter angemutet haben. Die Handlung war dünn und die Protagonisten wiesen das bekannte Aktions-Repertoire von Laufen, Springen und Ballern auf. Dennoch kam der Titel gut bei der Presse an, als er 1993 erschien. Die Entwickler hatten an den richtigen Stellen Ergänzungen vorgenommen und lieferten zudem ein technisch beeindruckendes Mega-Drive-Spiel ab.

Die Qualität von *Gunstar Heroes* kommt nicht von ungefähr: Treasure wurde im Juni 1992 von ehemaligen Konami-Entwicklern gegründet, die dort an namhaften Spielen mitgewirkt hatten. Die Programmierer Mitsuru Yaida und Hideyuki Suginami waren beispielsweise an *Contra III: The Alien Wars* beteiligt. Ersterer arbeitete außerdem an *Super Castlevania IV*. Die Designer Tetsuhiko Kikuchi und Hiroshi Iuchi sowie der Musiker Norio Hanzawa

wirkten an der Arcade-Fassung von *Bucky O'Hare* mit, Hanzawa arbeitete auch an der Arcade-Version von *Die Simpsons*. Der Präsident von Treasure, Masato Maegawa, war auch an *Bucky O'Hare* als Director der NES-Version beteiligt.

Nach der Gründung des Studios begann Treasure mit der Entwicklung eines Mega-Drive-Spiels namens *Lunatic Gunstar*. Es handelte sich um einen seitlich scrollenden Run-and-gun-Titel mit Hüpfpassagen. Das Spiel sollte „ein Hochgefühl durch spaßige und waghalsige Kämpfe erzeugen“ – so formulierten die Entwickler das Ziel in einem Ideen-Dokument. Sie ließen sich eine einfache Story einfallen: Den Farben ihrer Uniformen entsprechend, heißen die Protagonisten Red (Rot) und Blue (Blau). Ihr Ziel ist es, den Diktator Colonel Red davon abzuhalten, sich vier Edelsteine unter den Nagel zu reißen. Diese dienen als Energiequelle für Golden Silver, einen mächtigen Roboter, der die Welt zerstören kann. Wer allein spielt, führt einen der zwei Helden ins Gefecht. Im Koop-Modus kämpfen die beiden Seite an Seite.

Der Name des Spiels wurde zuerst in *Blade Gunner* geändert, bevor sich die Entwickler auf *Gunstar Heroes* festlegten. Die Spielidee blieb unangetastet. Eine Beson-



» [Mega Drive] Das Spiel kitzelt einiges aus der Hardware heraus.

PIXEL-PERFEKT

GREEN

GOLDEN SILVER

COLONEL RED

KLEINER SOLDAT

KOTARO

YELLOW

► derheit waren die Fähigkeiten der „Gunstars“ genannten Helden: Die Spieler durften selbst entscheiden, ob sie in der Lage sein wollten, sich gleichzeitig zu bewegen und zu schießen. Es gab vier Waffentypen, von denen sich immer zwei frei miteinander kombinieren ließen. So ließen sich Waffen zusammenbauen, die auf kurze Entfernung sehr viel Schaden anrichteten, zielsuchende Geschosse schnell hintereinander oder gar Feuerbälle abfeuerten. Die Gunstars beherrschten zudem Nahkampfangriffe. So warfen sie ihre Gegner durch den Level und traten vom Boden oder der Luft aus nach ihren Feinden.

Gunstar Heroes wartete mit einigen frischen Ideen auf. Das Spiel wich immer wieder vom seitlich scrollenden Gameplay eines typischen Run-and-gun-Spiels ab und sorgte für einprägsame Momente: beispielsweise eine Fahrt in einem Förderwagen durch ein Bergwerk oder ein Abschnitt, in dem die Helden ein startendes Flugzeug abfangen müssen. Letzterer Level scrollte vertikal. In einer anderen Szene fanden sich Spieler in einem feindlichen Kommandoraum wieder und verfolgten von dort aus über einen Monitor das Geschehen. Besonders skurril war ein Abschnitt, der sich wie ein Brettspiel aus mehreren Spielfeldern zusammensetzte. Auf jedem Feld



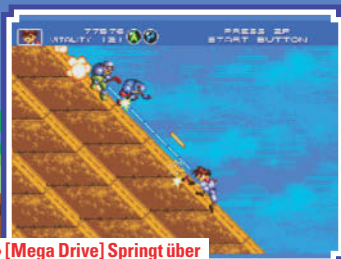
» [Mega Drive] Explosionen kommen in *Gunstar Heroes* nicht zu kurz.

warteten andere Kämpfe oder Gegenstände. Anhand eines virtuellen Würfels wurde entschieden, wie weit die Gunstars vorrücken durften.

Bosskämpfe kamen in *Gunstar Heroes* nicht zu kurz. Es gab meistens mehrere pro Level. Nehmen wir den Brettspiel-Abschnitt als Beispiel: Hier ist ein Bossgegner anzutreffen, gegen den Spieler ohne Waffen antreten. Später hat es ein kleiner Soldat auf die Helden abgesehen, der es aber so richtig in sich hat.

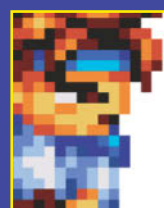
Der wohl denkwürdigste Feind in *Gunstar Heroes* ist der Roboter Seven Force. Dieser besitzt gestaltwandlerische Fähigkeiten und verwandelt sich in sieben verschiedene Formen.

Treasure verfolgte nach eigener Aussage das Ziel, die „technischen Möglichkeiten des Mega Drive in Gänze auszuschöpfen“. Man kann durchaus sagen, dass dies den Entwicklern mit *Gunstar Heroes* gelungen ist. „Normale“ Szenen kamen schon mit großen Explosionen und zahlreichen Gegnern daher, es waren aber die Bosskämpfe, in denen die



» [Mega Drive] Springt über die Geschosse hinweg!

» [Mega Drive] Auch ein Shoot-em-up-Abschnitt wird geboten.



Q&A YOSUKE OKUNARI

Der Producer bei Sega erzählt uns von der Neuauflage von *Gunstar Heroes* für 3DS.

RG: Im Rahmen der 3D-Classics-Reihe von Sega wurde *Gunstar Heroes* im Jahr 2015 mit einem stereoskopischen 3D-Effekt für Nintendo 3DS veröffentlicht. Wieso so spät?

YO: Bereits 2011 stand der Titel auf unserer Liste. Damals erschien eine Umsetzung aber unmöglich, da uns das Know-how fehlte. Wir haben dann über einige Jahre hinweg Erfahrungen gesammelt. Außerdem wurden uns mehr finanzielle Mittel zur Verfügung gestellt, da die Serie einen guten Ruf genießt. So waren wir in der Lage, die Probleme zu lösen, auf die wir Jahre zuvor gestoßen waren.

RG: Wie viel Zeit nimmt so eine Umsetzung in Anspruch?

YO: Das hängt vom Titel ab. *Gunstar* hat mehr als ein Jahr in Anspruch genommen. Anfangs haben wir viel Zeit damit verbracht, grundlegende Elemente umzusetzen. 3D stand noch nicht im Fokus. Das änderte sich im weiteren Verlauf. Im Fall von *Altered Beast* wurde vielleicht ein Monat an Arbeitszeit in den 3D-Effekt gesteckt. Bei *Gunstar Heroes* hat es locker zehnmal länger gedauert.

RG: Welche Vorteile brachte der 3D-Effekt mit sich?

YO: Die Grafik des Originals war in 2D gehalten, jedoch wurde sie in einem 3D-Stil gezeichnet. Dank des 3D-Effekts stechen die Bossgegner und ihre Bewegungen so richtig hervor.

RG: Warum ist es euch wichtig, dass man *Gunstar Heroes* auch heute noch spielen kann?

YO: Es hat sich gezeigt, dass vielen Menschen vor allem die Titel in Erinnerung bleiben, mit denen sie angefangen haben, sich für Videospiele zu interessieren. Das Gleiche gilt für Filme und Musik. Es muss Möglichkeiten geben, auch heute noch Zugang zu diesen Werken zu erhalten. Spiele sind interaktiv und so müssen wir bei Spielern das Gefühl erzeugen, das sie damals mit einem Spiel verbanden. Das kann nun durch 3D-Effekte oder Anpassungen am Schwierigkeitsgrad sein – wir nehmen eine Vielzahl an Änderungen vor. Außerdem haben ältere Spiele mit einfachen Mitteln viel Spaß gemacht. Ich denke, jemand, der noch nie so einen Titel gespielt hat, sollte die Chance erhalten, sich daran zu versuchen.

RG: Ihr fügt immer neue Spielmodi zu euren Portierungen hinzu. Welche sind das im Fall von *Gunstar Heroes*?

YO: Die nennenswerteste Ergänzung ist der Gunslinger-Modus. Eine Besonderheit von *Gunstar Heroes* sind die Waffenkombinationen. Die Waffen ließen sich in der ursprünglichen Version aber nicht jederzeit austauschen. So haben sich viele Spieler einfach auf eine Kombination festgelegt und keine weiteren ausprobiert. In dem neuen Modus ist es möglich, Waffen jederzeit zu wechseln. Spieler werden dadurch neue Optionen entdecken und beispielsweise einen Bossgegner schnell besiegen, der ihnen zuvor Probleme bereit hat. Der Modus unterstreicht noch einmal das Ziel, das die Entwickler damals mit dieser Spielmechanik verfolgten.

RG: Was ist euch in technischer Hinsicht bei der Portierung am schwersten gefallen?

YO: Die Levels unterscheiden sich stark in ihrem Aussehen und im Spielgefühl, das sie vermitteln. Dies in 3D umzusetzen, war eine schwierige Aufgabe. Das ist etwas, was man nicht mal eben so auf die Schnelle umsetzt. Es waren einige sehr erfahrene Entwickler an der Portierung beteiligt, denen einiges an Geschick und engagiertes Arbeiten abverlangt wurde.



» [Mega Drive] Mit Roboter-Beinen wirken Soldaten gefährlicher.



» [Mega Drive] Gunstar Heroes verlangen euch alles ab.

EXPERTENWISSEN: GUNSTAR HEROES

Entwickler ihre technischen Fähigkeiten unter Beweis stellten. So wurden Sprites gedehnt und verzogen, um die Skalierung der Gegner zu beeinflussen. Andere Bossgegner bestanden aus mehreren Sprites, die flüssig animiert waren, um einen 3D-Effekt zu erzeugen.

Gunstar Heroes ist im September 1993 erschienen. Während die Presse – wie bereits erwähnt – größtenteils positiv berichtete, war *Gunstar Heroes* kein absoluter Verkaufsschlager. In den britischen Verkaufs-Charts für das Mega Drive war Rang 6 die beste Platzierung, die es erreichte. Der Titel ist aber heute unter Sammlern begehrt. Dies hängt wie üblich mit der Qualität des Spiels zusammen, aber

auch mit seiner relativen Seltenheit. Wenn ihr euch *Gunstar Heroes* für das Mega Drive zulegen wollt, werdet ihr höchstwahrscheinlich mehr als 50 Euro ausgeben müssen. Umsetzungen des Spiels stehen jedoch für PC, PS3 und Xbox 360 zum Download bereit und kosten nur einen Bruchteil der Mega-Drive-Version. Dank Abwärtskompatibilität ist *Gunstar Heroes* auch auf Xbox One spielbar.

Treasure machte sich nicht sofort an einen Nachfolger von *Gunstar Heroes*. Der Entwickler wandte sich anderen

Projekten zu. *Gunstar Heroes* am nächsten kam das 1995 erschienene *Alien Soldier*.

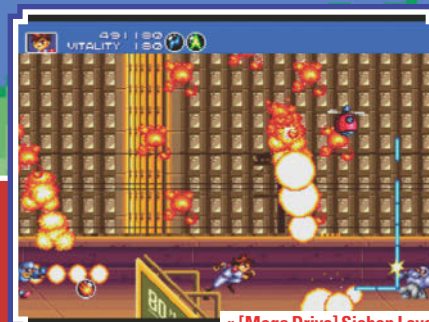
Sega ließ den Entwickler M2 eine Game-Gear-Umsetzung entwickeln, die nur in Japan erschienen ist. Treasure wusste erst einmal nicht viel mit *Gunstar Heroes* anzufangen, außer, es in eine Spielesammlung zusammen mit *Flicky*, *Altered Beast* und *Alex Kidd In The Enchanted Castle* zu packen.

Fast ein Jahrzehnt lang war das PlayStation-Spiel *Rapid Reload* von Media Vision der beste *Gunstar Heroes*-Ersatz. In Japan ist das Spiel unter dem Titel *Gunner's Heaven* erschienen. Man merkte es *Rapid Reload* an, dass *Gunstar Heroes* als Inspiration diente. Es fehlte aber etwas an Einfallsreichtum, und auch technisch war der Titel nicht so beeindruckend wie das Spiel von Treasure.

2005 hatte dann das Warten der *Gunstar*-Fans ein Ende: Für den Game Boy Advance erschien *Gun-*

star Future Heroes. Es orientierte sich stark am Mega-Drive-Original, integrierte aber auch neue Elemente in den Spielverlauf. Unter anderem erinnerten einige Abschnitte an *Flicky* und *After Burner*. Zudem bot das Spiel ein flexibleres Kampfsystem. Wieder einmal kam das Spiel gut bei der Presse an – wenngleich nicht ganz so gut wie *Gunstar Heroes*. Die Verkaufszahlen ließen erneut etwas zu wünschen übrig.

Trotz des nicht wirklich durchschlagenden Erfolgs an der Ladentheke haben viele Spieler *Gunstar Heroes* in guter Erinnerung behalten. Wenn ihr auf der Suche nach einem guten Run-and-gun-Spiel seid und euer Mega Drive an seine Grenzen bringen wollt, dann dürfte *Gunstar Heroes* etwas für euch sein. Glaubt uns, das Spiel hält einige Überraschungen bereit! 🎮



» [Mega Drive] Sieben Levels enthält Gunstar Heroes.



» [Mega Drive] Gunstar Heroes bietet auch Mini-Bosse.



» [Mega Drive] Die Waffen lassen sich miteinander kombinieren.

Q&A: MAC SENOUR



RG: Du hast in der Vergangenheit bereits erwähnt, dass bei Sega niemand sich *Gunstar Heroes* annehmen wollte und das Spiel infolgedessen fast nicht für den amerikanischen Markt erschienen wäre. Warum wollte keiner *Gunstar Heroes* portieren?

MS: Zu der Zeit standen wir kurz vor der Veröffentlichung eines Baseball-Spiels, das mit doppelt so großen Charakteren aufwartete. Die Entwickler von *Spider-Man* hatten eine Möglichkeit entdeckt, wie das Mega Drive doppelt so hohe Sprites darstellen konnte. Das lag voll im Trend. Die Charaktere in *Gunstar* waren klein, was der Grund dafür gewesen sein dürfte, dass sich niemand des Titels annehmen wollte. Mein damaliger Chef Clyde Grossman hat mich genau auf diesen Umstand angesprochen. Ich habe gesagt, dass das Spiel aber auch eine Menge Action und tolle Animationen besitzt.

RG: Was hat dich so an dem Spiel angesprochen?

MS: Ich habe *Gunstar Heroes* kurz an meinem Arbeitsplatz angespielt und dann den Controller weggeworfen. Ich bin aufgestanden und haben gerufen: „Das ist das Spiel des Jahres.“ Meine Kollegen haben gelacht. Es war der erste von vielen Titeln, bei denen ich das gemacht habe.

RG: Wie eng hast du mit den Entwicklern von Treasure zusammengearbeitet?

MS: Ich habe ein paar Faxe geschickt. Sie sprachen kein Englisch. Um Probleme bei der Übersetzung zu verhindern, habe ich es vermieden, zu sehr auf Details einzuge-

hen. Segas ehemaliger Producer erinnert sich daran, wie *Gunstar Heroes* es in westliche Gefilde schaffte.

An eine Änderung kann ich mich noch erinnern: Es gab einen Bossgegner, der an Hitler erinnerte. Ich habe sie gebeten, das Aussehen zu ändern.

RG: Es scheint so, als fehlte *Gunstar Heroes* ein wenig das Image. Schon vor dem Release wurde der Name häufig geändert und auch das Cover wurde mehrmals überarbeitet. War das normal?

MS: Die Marketing-Abteilung hat diese Entscheidungen getroffen. Ich war da nicht beteiligt. Jaime Wojcik müsste zuständig gewesen sein, der noch am Anfang seiner langen Karriere stand. Es war ganz normal für Spiele, einen Prozess zu durchlaufen, bei dem sie bestmöglich auf die Gegebenheiten des Marktes ausgerichtet wurden.

RG: Hast du dich bestätigt gefühlt, als *Gunstar Heroes* gut bei der Presse ankam? Wie haben deine Kollegen reagiert?

MS: Den Papierkram für *Gunstar Heroes* habe ich an meinem letzten Tag bei Sega erledigt. Ich bin dann zu Atari/Tengen gegangen. Als ich gesehen habe, dass das Spiel zwei Auszeichnungen als Spiel des Jahres erhalten hat, war ich sehr stolz. Ein paar Jahre später bin ich in einen Laden für alte Spiele gegangen und habe nach *Gunstar* gefragt. Die Verkäufer sagten mir, dass es das beste Mega-Drive-Spiel aller Zeiten ist.

Bei Sega gab es einen gewissen Konkurrenzkampf zwischen den Mitarbeitern. Dementsprechend fielen auch die Reaktionen aus. Manche bezeichneten es als „Glück“, andere behaupteten: „Mac hat nichts dazu beigetragen.“ Ich weiß zu gut, wie sie sich gefühlt haben. Ich habe später *Grand Theft Auto* abgelehnt.

BOSS-REIGEN

Gunstar Heroes enthält fast so viele Bosskämpfe wie Explosionen – also eine ganze Menge! Werfen wir einen Blick auf das Aufgebot.

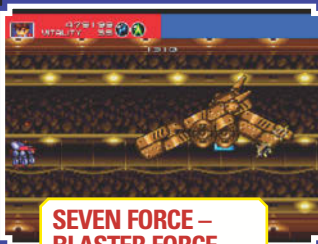
PAPAYA DANCE

■ Bomben fallen von oben herab, zudem nähern sich Feinde, die an Schnecken erinnern.



SEVEN FORCE – EAGLE FORCE

■ Passt den richtigen Moment ab, um zwischen den Flügeln des Gegners durchzuhuschen.



SEVEN FORCE – BLASTER FORCE

■ Diese Pistole dreht sich. Sie kann euch an manchen Stellen nicht treffen.



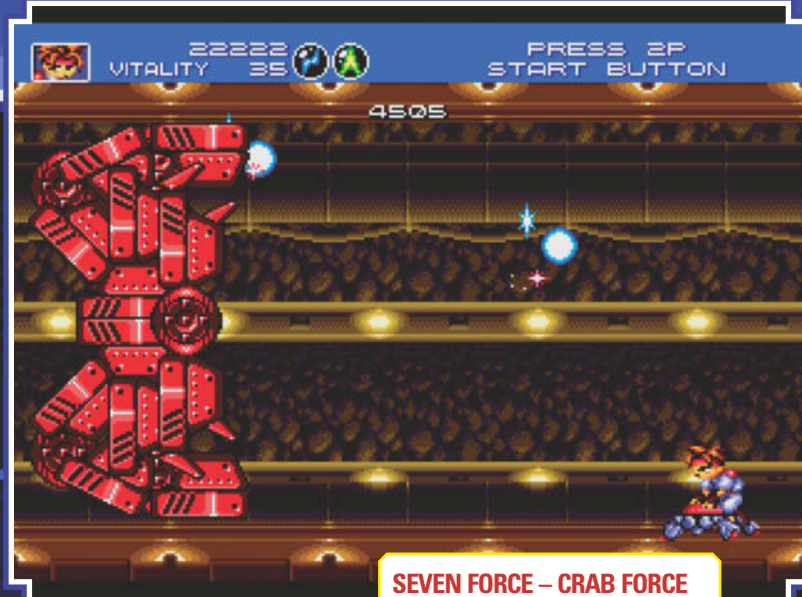
SEVEN FORCE – TAILS FORCE

■ Seven Force versucht diesmal, euch mit seinem Schwanz zu treffen.



SEVEN FORCE – SOLDIER FORCE

■ In dieser Konfiguration wirft der Roboter mit Bumerangs nach euch. Zudem feuert er seinen Arm ab.



SEVEN FORCE – CRAB FORCE

■ Dies ist ein ziemlich fordernder Kampf. Ihr solltet in Bewegung zu bleiben.

SEVEN FORCE – URCHIN FORCE

■ Ihr müsst flink sein. Nach einiger Zeit feuert Seven Force in verschiedene Richtungen.



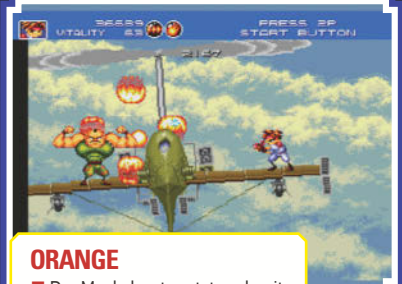
SWAPPING REG

■ Lauft unter den Beinen dieses Roboters hindurch, wenn er in die Luft springt.



SEVEN FORCE – TIGER FORCE

■ Haltet euch am oberen Bildschirmrand auf, um diesen Gegner schnell zu erledigen.



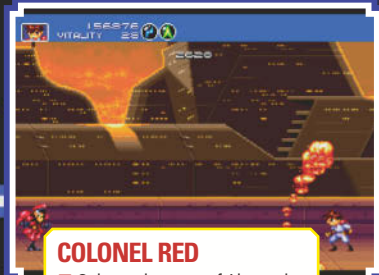
ORANGE

■ Der Muskelprotz setzt euch mit starken Nahkampfangriffen und Geschossen gehörig unter Druck.



BLACK BEAT STEPPER

■ Die Farbe des Feldes, auf dem sich der Feind befindet, bestimmt, wohin er feuert.



COLONEL RED

■ Geht am besten auf Abstand. Colonel Red fliegt durch den Level und wirft Bomben nach euch.

TIMERON

■ Ihr erhaltet Bonus-Punkte, je länger ihr damit wartet, Timeron zu erledigen.



DUCK BATTALION

■ Es gilt, den Geschossen dieses Feindes auszuweichen. Außerdem kommt er angestürmt.



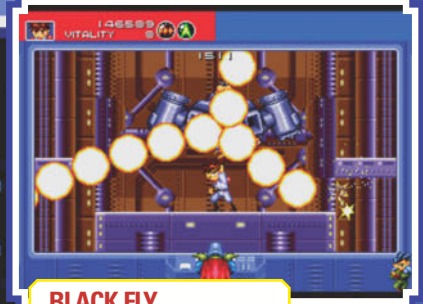
ORANGE

■ Dieser Auftritt des Soldaten spielt sich wie der vorangegangene. Fallt nicht von der Plattform.



BLACK FLY

■ Haltet euch am linken oder rechten Rand auf, um vor den Geschossen sicher zu sein.



1000 MM GUN

■ Die Kanone schießt in so ziemlich jede Richtung. Setzt zielsuchende Geschosse ein.



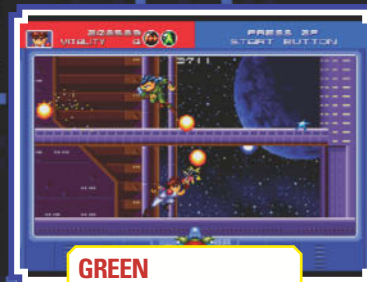
KAIN

■ Ein paar gezielte Schüsse, und der Handlanger von Pink geht schnell zu Boden.



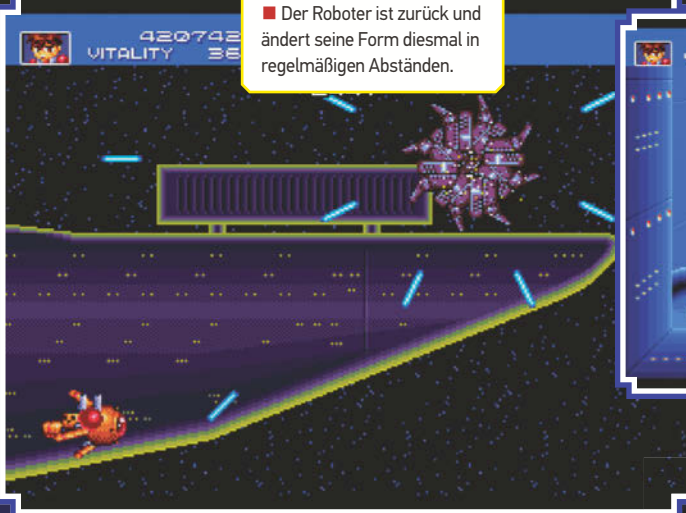
GREEN

■ Der Bruder der Gunstars verlangt euch einiges ab. Er ist beweglich und stark.



SEVEN FORCE

■ Der Roboter ist zurück und ändert seine Form diesmal in regelmäßigen Abständen.



GOLDEN SILVER

■ Ihr könnt diesen Gegner kurz außer Gefecht setzen, um auf die Schwachstellen zu schießen.



CORE GUARD SYSTEM

■ Der Gegner will euch erschlagen. Danach schwebt er durch die Gegend und feuert Geschosse auf euch.



PINK LOBSTER

■ Solange ihr mit Luftblasen beschossen werdet, seid ihr sicher.



PORTIERUNGEN

Gunstar Heroes ist für einige Plattformen erschienen.



GAME GEAR 1994

■ *Gunstar Heroes* auf einem 8-Bit-System umzusetzen ist ein durchaus ambitioniertes Vorhaben. Es fehlt ein Spielabschnitt, außerdem läuft das Spiel nicht immer flüssig.



PLAYSTATION 2 2006

■ Als Teil der *Sega Ages-2500*-Reihe ist *Gunstar Heroes* für PS2 erschienen. In der Sammlung ist sowohl die Mega-Drive- als auch die Game-Gear-Version enthalten.



3DS 2015

■ Neben dem 3D-Effekt bietet *3D Gunstar Heroes* den Gunslinger-Modus. In diesem haben die Spieler die Möglichkeit, frei zwischen den Waffen und den Feuermodi zu wechseln.

UND DER REST ...

■ Emulierte Versionen des Spiels sind für PC, PS3, Xbox 360 und Wii erhältlich. PS3-Besitzer mit einem japanischer PSN-Account können die PS2-Umsetzung herunterladen. Die iOS-Fassung ist seit 2015 nicht mehr im App-Store erhältlich.

DAS INNENLEBEN DES COMMODORE

Keine Frage, der C64 war ideal zum Spielen. Albert Charpentier und Yash Terakura erzählen uns, wieso ihre neu entwickelten Chips den meistverkauften Homecomputer der Welt antrieben, und nicht etwa ein Konsolen-Chipsatz.



RE 64



» In die Joystick-Ports konnte man auch Mäuse einstecken.

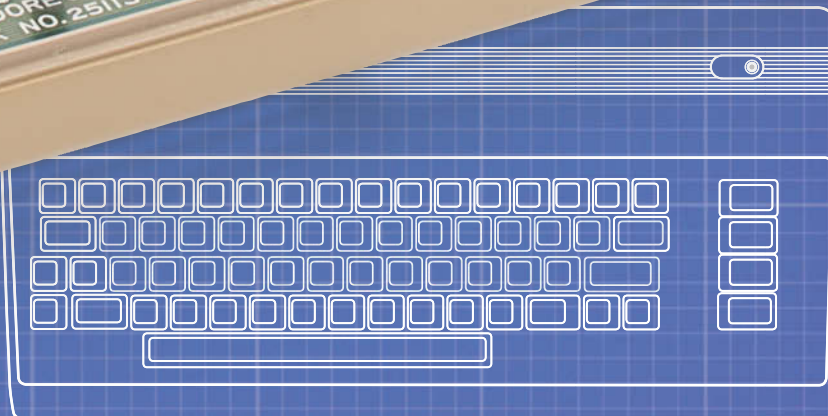


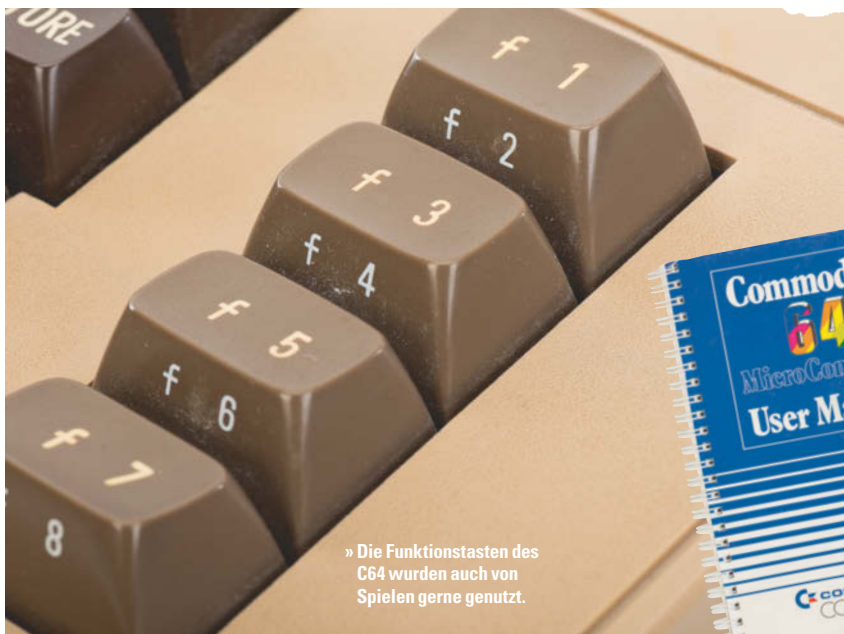
» In den Expansion Port (hinten rechts am Gehäuse) passten Module wie Final Cartridge III.

Die Geschichte des C64 ist auch die Geschichte zweier innovativer Chips, die 1981 bei der Commodore-Tochter MOS Technology in Pennsylvania entwickelt wurden. Doch der wirkliche Erfolg des Systems basierte auf einem dritten Chip und dem Vertrauen auf fallende Speicherpreise.

Der Vorgänger der C64, der VC-20 (außerhalb Deutschlands als VIC-20 bekannt), hatte dank eines guten Kompromisses zwischen seinem Preis und der Qualität bereits erstaunliche Erfolge verbuchen können. Für den Videochip des VC-20 zeichnete Albert Charpentier verantwortlich, der als Ingenieur bei MOS arbeitete. Sein Chip sollte zuerst Konsolenherstellern angeboten werden, um auf deren Markt für bessere Grafik zu sorgen. „Der VIC-Chip war fertig, sodass ich mit der Arbeit am VIC-II begann“, erzählt uns Albert. „Die ursprüngliche Prämisse war, dass der VIC gut, aber nicht gut genug für die Spielergemeinde da draußen gewesen war. Wir sahen uns also verschiedene Automaten von Taito, Konami und Atari an. Wir wollten ihnen mit dem VIC-II grafisch zumindest ebenbürtig sein.“

Damals waren die Prozessoren noch nicht annähernd so leistungsfähig wie heute, wie Albert weiter ausführt: „Irgendetwas auf dem Bildschirm anzuzeigen und zu bewegen konnte eine Menge Stress bedeuten. Daher dachten wir uns das Konzept der Sprites aus, sodass man eine Figur definieren und deren x- und y-Koordinaten angeben konnte und sie dann dort auf dem Bildschirm erschien. Das Ganze musste der Chip natürlich auch unterstützen.“





» Die Funktionstasten des C64 wurden auch von Spielen gerne genutzt.

» Ich liebe Spiele! Obwohl das Gerät ein Computer werden sollte, wollte ich sicher sein, dass es auch für Spiele bestens geeignet war.« ALBERT CHARPENTIER

► Während Albert seinen neuen Grafikchip entwarf, entwickelte der ebenfalls bei MOS als Ingenieur tätige Bob Yannes einen dazu passenden Soundchip, den „SID“ („Sound Interface Device“). Dieser war eher von Keyboards und Synthesizern als von Computerchips inspiriert. Wie Albert erzählt, war Bob von der Musik fasziniert – sie war seine Leidenschaft. Der VIC hatte bereits Audiofähigkeiten, wenn auch minimale. Bob schlug vor, einen Chip mit drei oder vier Kanälen zu machen, der alle grundlegenden Fähigkeiten eines Keyboards bot. So wurden viele Eigenschaften von echten Synthesizern in den SID eingebaut. Soundchips der Konkurrenz spielten dabei laut Albert als Vorlage keine Rolle.

Doch Albert und Bob benötigten immer noch die Zustimmung von Commodore-Boss Jack Tramiel, um ihre jeweiligen Chips wirklich

entwickeln zu dürfen. Diese bekamen sie mit der Unterstützung von Charles Winterble: „Charles Winterble war ein Produktionsingenieur, der eingestellt wurde, um eine bessere Chipausbeute zu erzielen. Wir arbeiteten eng zusammen“, berichtet Albert. „Charlie, Bob und ich stellten Jack das Konzept des VIC-II und des SID vor. Wir sagten ihm, das ist die nächste Generation. Wir wollten eine waschechte Spielekonsole machen. Jack sagte nur: ‚Fangt einfach mal an, und dann sehen wir weiter.‘“

Einige Monate später entwickelten sich die Verkaufszahlen des VIC-20 so gut, dass die beiden ihr Konzept

von einer Spielkonsole zu einem Homecomputer änderten. „Nach sechs Monaten war jedem klar, dass es ein Computer werden würde. Der VC-20 war ein großer Erfolg und verkaufte

fast eine Million Einheiten“, fährt Albert fort. „Also sagten wir uns: Lasst uns einen besseren VC-20 machen!“ Sie verbesserten das Speichermanagement, um den Computer effizienter zu machen. Die Grafik spielte immer noch eine große Rolle – schließlich war auch für einen Homecomputer die wahre Nummer-1-Verwendung das Spielen.

Der Soundchip, an dem Bob Yannes arbeitete, war ebenso essenziell für die Multimedia-Eignung des VC-20-Nachfolgers, doch seine fortgeschrittene Technik bereitete viel Kopfzerbrechen. „Solche Dinge wurden zum ersten Mal auf einem Chip gemacht“, erklärt Albert. „Die Filter und die Frequenzen waren ein Problem – und das Ziel, einen echten Synthesizer zu erschaffen. Wir wollten einen mit vier Stimmen, aber der Chip wurde zu groß und wir mussten uns auf drei beschränken.“

Dank Jack Tramiels Gespür für Markttrends fand sich Albert bald darauf an der Arbeit an einer Variante des 6502-Prozessors wieder, die mehr Speicher adressieren konnte. „Jack kam einmal im Monat und ließ sich berichten. 64-KB-Speicherchips wurden gerade verfügbar, also sagte Jack: ‚Leute, macht 64 KB rein. Jeder wird diesen Speicher herstellen, und er wird sehr billig werden.‘ Der 6502 konnte allerdings nur 64 KB adressieren, und das musste für ROM, RAM und auch den Videospeicher reichen.“ Das Team baute also einen neuen, 6510 genannten Chip, der Teile des Speichers per Bank-Switching ein- und ausblenden konnte. Denn sonst wäre mehr als ►



SID MAESTROS Sechs Musiker, die den C64 zum Klingen brachten.

ROB HUBBARD

WICHTIGSTES SPIEL: Master Of Magic



■ Oftmals klangen die Arrangements von Rob Hubbards

SID-Kompositionen nahezu orchestral, obwohl es unklar bleibt, wie er das mit nur drei Soundkanälen fertigbringen konnte. Bei Robs Soundtrack zu *Master Of Magic* kombinierte er auf meisterliche Weise verschiedene Stile und Techniken.



BEN DAGLISH

WICHTIGSTES SPIEL: The Last Ninja



■ Auch wenn er lieber selbstständig arbeitete als sich anstellen

zu lassen, kann man Bens Arbeit auf dem C64 nur als überaus fruchtbar bezeichnen. Er produzierte über 100 SID-Stücke, die typischerweise als „Wohlfühl-Tracks“ beschrieben wurden. Seinen größten Erfolg konnte er mit *The Last Ninja* feiern.



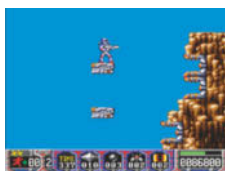
CHRIS HÜLSBECK

WICHTIGSTES SPIEL: Turrican 2



■ Schon im Jugendalter begann Chris, sich für Heimcomputer zu inte-

ressieren, und lieferte später eine Reihe von hochklassigen Soundtracks für C64-Spiele ab, darunter *Katakis*, *Giana Sisters* und die beiden ersten Teile von *Turrican*. Er war der Erste, der aus den drei Stimmen des C64 dedizierte fünf herauskitzeln konnte.



MARTIN GALWAY

WICHTIGSTES SPIEL: Wizball



■ Martin Galway ist bei vielen nicht nur für die absolut umwer-

fenden Sounds bekannt, die er dem SID abrang, sondern auch für seine Eigenkompositionen. Beim Titeltrack von *Wizball* hören wir den rockigen Klang von Gitarren-Samples, die von grandiosen Keyboards begleitet werden.



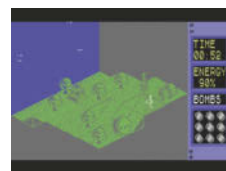
DAVE WHITTAKER

WICHTIGSTES SPIEL: Glider Rider



■ Als vielleicht meistbeschäftigter aller SID-Musiker kann Dave auf über

400 C64-Spiele zurückblicken, für die er komponiert hat. Seine Melodien haben einen charakteristischen „elektronischen“ Klang, der ganz typisch für die Achtziger ist und im treibenden Titelsong von *Glider Rider* gipfelt.



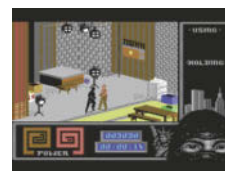
MATT GRAY

WICHTIGSTES SPIEL: Last Ninja 2



■ Genau wie Jonathan Dunn kam auch Matt Gray 1987 erst spät zur C64-

Musikerszene. Mit epischen Kompositionen wie für *Driller* machte er das wieder wett und natürlich besonders mit *Last Ninja 2*, der vielen als der beste Soundtrack auf dem C64 gilt. Derzeit ist Matt mit dem Remastern seiner Stücke beschäftigt.

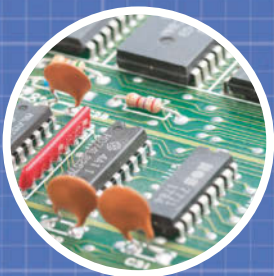


DAS INNENLEBEN DES C64

Unter der Haube des Brotkastens.

KASSETTEN-PORT

■ An diese sechs Platinenkontakte könnt ihr eine externe Datasette anschließen, um Spiele von einer herkömmlichen Kompaktkassette abzuspielen oder darauf Daten zu speichern.



RAM

■ Die 64 Kilobyte RAM des C64 sind der Speicherplatz, in den die Software geladen werden konnte. Versierte Entwickler waren dafür bekannt, auch das letzte Byte auszunutzen.

ROM

■ In diesem 20 KB großen Speicherbereich, der beim Ausschalten erhalten bleibt, waren die Sprache BASIC sowie die Zeichensätze gespeichert.

CPU

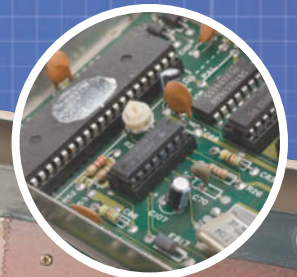
■ Der 6510-Prozessor von MOS Technology unterstützt im Gegensatz etwa zur Spectrum-CPU volle 64 KB Speicher, indem zwischen Teilbereichen des RAMs umgeschaltet wurde (wie der 6502 konnte er nur maximal 64 KB adressieren, wozu aber auch ROM und Videospeicher gehörten).

HF-MODULATOR

■ Obwohl der C64 einen Videoausgang bot, der kompatible Monitore unterstützte, schlossen dank des eingebauten HF-Modulators die meisten Besitzer einfach einen Fernseher an.

GRAFIK-CHIP

■ Die farbenfrohen Sprites, die den Charme der C64-Grafik ausmachen, haben wir dem MOS VIC-II zu verdanken. Albert Charpentier brachte damit Spielhallengrafik nach Hause.



SOUND-CHIP

■ Durch die Polyphonie des 6581 klang der Sound eher nach einem Synthesizer als nach den typischen Computerklängen anderer Geräte. Die drei einzelnen Kanäle waren eine Idee seines Erfinders Bob Yannes.



JOYSTICK-PORTS

■ Theoretisch hätte man hier alle möglichen Peripheriegeräte wie Mäuse oder Paddles anschließen können, doch in der Praxis wurden die beiden Ports meist für zwei Joysticks genutzt.

► ein Drittel des 64-KB-RAMs gar nicht verwendbar gewesen.

Drei spezialisierte Chips und 64 Kilobyte Speicher ergeben noch keinen fertigen Homecomputer. Als Nächstes begann Albert mit der Arbeit am Mainboard. Als dem Projekt mehr Mitarbeiter zugeteilt wurden, bekam der Prototyp den Namen VIC-40. Dies sollte der Tatsache Rechnung tragen, dass der VC-20 zwanzig Buchstaben pro Zeile auf dem Bildschirm anzeigen konnte, während der VIC-40 doppelt so viele darzustellen vermochte. Als der Hauptprozessor fertig war, arbeitet Bob Yannes immer noch am SID, während Albert die Hauptplatine finalisierte. Sobald der Soundchip fertig war, widmete sich Yannes gemeinsam mit Bob Russell und Dave Ziembicki der Software, die eine Überarbeitung der Software des VC-20 darstellte. Nicht zuletzt wurden für Spiele zwei Joystick-Ports hinzugefügt.

Es ging gut voran, doch eine Entscheidung, die Jack Tramiel Ende 1981 traf, verschärfte die Situation deutlich. Albert und sein Team mussten deshalb bis Neujahr rund um die Uhr arbeiten. Was war passiert? „Jack wollte unbedingt das Projekt auf der CES im Januar 1982 zeigen. Wir schufteten wie die Verrückten. Der SID-Chip war ein wenig zu spät dran, doch Bob Yan-



» Albert entwickelt derzeit Elektronik für erneuerbare Energiequellen.

nes bekam ihn fertig, und Bob Russell kümmerte sich um die Software. Die Marketingabteilung wusste bis Ende November nichts vom VIC-40. Vermutlich machte Jack sich Sorgen, dass sie angesichts des neuen Produktes zu enthusiastisch würden und sich nicht mehr genügend um den Verkauf des VC-20 kümmern würden“, schmunzelt Albert. „Ich bekam das erste Muster um Weihnachten und fand einen Bug im Videochip, der verhinderte, dass sich Sprites flüssig vor dem Hintergrund bewegen konnten.“ Der gesamte Chip musste die Produktionskette erneut durchlaufen, was während der Weihnachtsferien passierte. „Der Chip war um Neujahr fertig. Wir modifizierten ein VC-20-Gehäuse, stopften alles hinein und malten es in einer anderen Farbe an – das war einfach Wahnsinn!“

Zur CES im Januar 1982 hatte Jack Tramiel den Prototyp vorgeführt bekommen und befand ihn für messereif. Der Name wurde noch schnell in



» Links der Videoport, rechts der Serial-Port für Drucker und Floppy-Laufwerke.

„C64“ geändert, und los ging es. „Ich glaube, dass Jack sich bewusst war, dass wir mit einer mittelmäßigen Präsentation keinen Blumentopf gewinnen konnten“, erinnert Albert sich. „Wenn die Demo-Software nicht gut gewesen wäre, hätte er den Auftritt auf der Messe wohl gekippt. Ich mochte die Namensänderung, da die Distanz zum VC-20 dadurch größer wurde – der C64 würde diesem schließlich weitaus überlegen sein. An die CES erinnere ich mich noch gut – es war fantastisch, dieses neue Produkt vorzustellen, an dem wir 18 Monate gearbeitet hatten.“

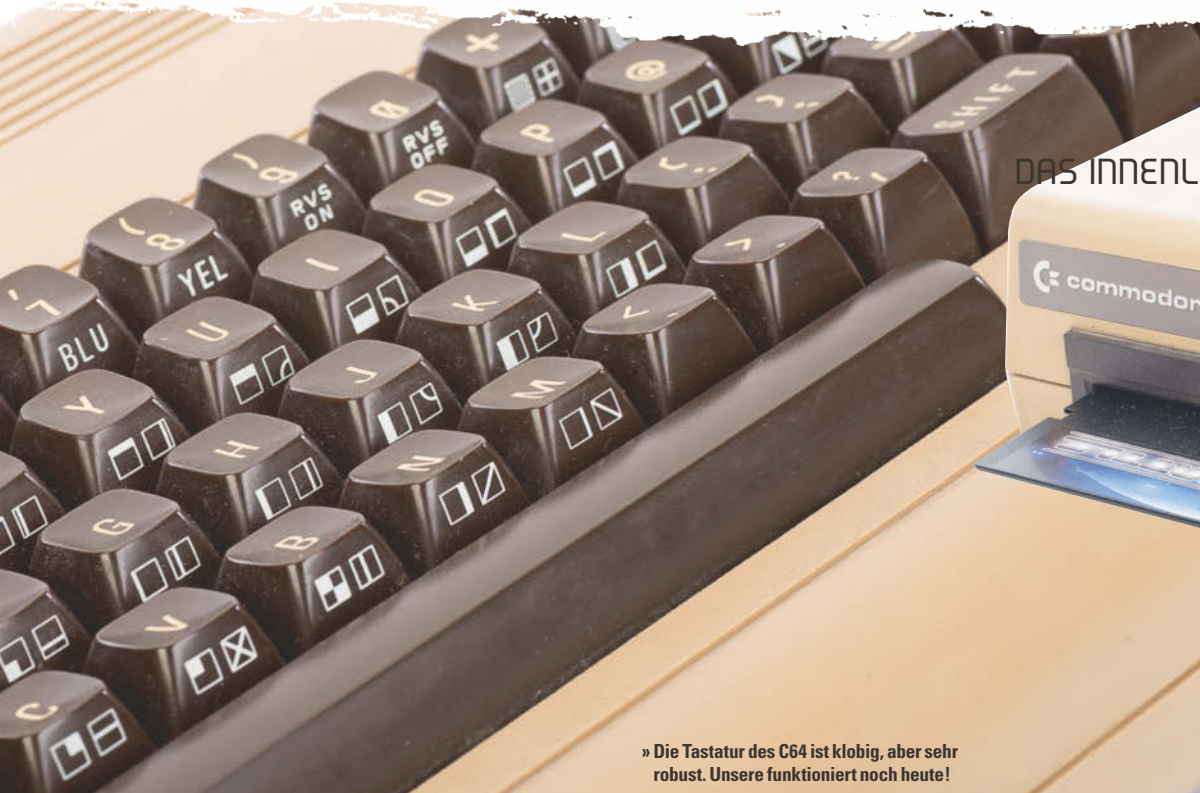
Auf einer Seite des Commodore-Messestands wurde der C64 mit Standardsoftware gezeigt, auf der anderen Seite liefen Spiele auf dem Gerät. Er wurde als „Computer, auf dem man tolle Spiele spielen kann“ beworben. Als Jack Tramiel die Aufmerksamkeit sah, die dem



» Die Power-LED des C64.

DER C64 IM VERGLEICH Die wichtigsten Spezifikationen der Konkurrenz.

				
	C64	ZX Spectrum	Robotron KC 87	Schneider CPC
Veröffentlicht	1983	1982	1987	1984
Preis	1.495 DM	175 Pfund	circa 3.000 Mark	899 DM
Prozessor	6510 @ 0,985 MHz	Z80A @ 3,5 MHz	UA880D @ 2,5 MHz	Z80A @ 4 MHz
RAM	64 KB	48 KB	16 KB, auf 64 erweiterbar	64 KB
Anzeigemodi	320x200, 160x200	256x192	40x20, 40x24 (Text)	160x200, 320x200, 640x200
Farben	16	8	bis zu 8	16
Sound	3-Kanal-Synthesizer	Interner Speaker	Summer	4-Kanal-Soundchip
Tastatur	Schreibmaschine	Membran	Elastomer	Schreibmaschine
Joystick-Ports	2	0	1	1



DAS INNENLEBEN DES COMMODORE 64



» Zahlreiche Spiele und Anwendungen erschienen auf 5,25-Zoll-Disketten.

» Die Tastatur des C64 ist klobig, aber sehr robust. Unsere funktioniert noch heute!

» Es gab einen hohen Druck, das Gerät fertigzustellen, da sich der VC-20 ab dem Zeitpunkt nicht mehr verkaufen würde, wenn die Leute wussten, dass der Nachfolger kommt. «

ALBERT CHARPENTIER

C64 zuteil wurde, beschloss er, alle Ressourcen in das Projekt zu stecken.

Nach der CES wurde Alberts kleines Team zum Kern des firmenweiten Engagements, den C64 möglichst schnell reif für die Massenproduktion zu machen. Das vergrößerte Team erhielt Unterstützung von der Produktionsabteilung in Santa Clara, wobei Yash Terakura eine wichtige Rolle spielte. Er trug die Verantwortung dafür, den C64 aus dem Labor in die Produktionsstätten in Japan zu bringen, wobei ihm Charles Winterble als Projektmanager und Schnittstelle zum Rest der Firma diente, um das Gerät herstellen zu können.

Commodore hatte eine Fabrik für Hauptplatinen in Santa Clara, wo der C64 zunächst gebaut wurde. Albert war auch dort involviert: „Ich verbrachte ein paar Wochen dort, während sie mit der Massenproduktion begannen. Bob Yannes war auch mit dabei. Bob Russell war dafür verantwortlich, Software vom

VC-20 auf den C64 zu portieren. Alle Details standen nun fest, schließlich wollten wir nicht nur ein Exemplar bauen, sondern Millionen.“

Als Teil des Produktionsprozesses erhielt der C64 sein charakteristisches braun-graues Gehäuse, das ihm

hierzulande den Spitznamen „Brotkasten“ einbrachte. Yash Terakura war dafür verantwortlich, Alberts Platine in das Gehäuse zu packen, und arbeitete dabei auch an Peripheriegeräten mit. Seine Hauptaufgabe war allerdings, die Produktion der Gehäuse in die Anlagen nach Japan zu verlagern, da der C64 dort in wesentlich höheren Stückzahlen hergestellt werden konnte. Wie sich herausstellte, wurde der VIC-II-Videochip im Betrieb ziemlich heiß, sodass man als Heat Sink eine kleine Metall-Lasche einbaute, die den Chip von oben berührte. Dies wurde dann auch Teil des Schutzes vor elektrostatischen Entladungen. Da man kein neues Gehäuse design hatte, wurde das des VC-20 anders angemalt und bekam gänzlich neue Innereien.

Von außen aber sah der C64 dem VC-20 verblüffend ähnlich.

Yash Terakura, der in Japan geboren und in den USA ausgebildet worden war, erinnert sich an die Arbeit am C64 in beiden Ländern – zuerst in Alberts Team und später bei der Produktion der Tastatur und des Gehäuses im Fernen Osten: „Ich zog wieder in die USA, um beim finalen Prototyp des C64 mitzuhelfen. Dabei kümmerte ich mich um das Layout der Platine, die Beschaffung von Bauteilen und um das Testen. Außerdem übernahm ich die Koordination zwischen der Produktion in Japan und den USA. Die Gussform für das Gehäuse kam aus Hongkong. In Japan arbeitete ich mit einem Ingenieur zusammen, der sich um die Belüftung und die Anordnung der Ein- und Ausgabeports kümmerte. Mitsumi lieferte die Tastatur – wir benutzten die gleiche wie beim VC-20.“

Jack Tramiel behielt bei alledem stets die Herstellungskosten im Auge und bremste Alberts Wunsch nach teureren, hochwertigeren Bauteilen. „Ich erinnere mich noch an die Zusammenarbeit mit Jack“, erzählt uns Albert. „Er kam etwa alle zwei Wochen und sah sich die Rechnungen an. Es war immer ein Kampf, weil ich bessere Qualität wollte. Er feilschte um jeden Penny und sagte dann oft zu mir: Wir produzieren Millionen von Geräten. Wenn du die Millionen von Pennies nicht willst, dann nehme ich sie!“ Jacks Kostenbewusstsein brachte eine für Albert schmerzliche Marketing-Entscheidung mit sich: Er musste den C64 mit einem langsamen Laufwerk ausliefern. „Sie entschieden, das Laufwerk des VC-20

zu benutzen. Es war noch ein ganzes Lager voll davon. Nur war das Ding unglaublich langsam! Ganz am Ende mussten wir noch ein Interface dafür einbauen, damit die Dinger überhaupt am C64 liefen. Wir selbst wollten natürlich eigentlich etwas viel Schnelleres!“

Alberts Erinnerungen an die letzten Abschnitte des Produktionsprozesses betreffen den Stress und die anschließende Erleichterung: „Es gab hohen Druck, das Gerät fertigzustellen, da sich der VC-20 natürlich ab dem Zeitpunkt nicht mehr verkaufte, ab dem die Leute wussten, dass der Nachfolger kam.“ Am Ende schafften sie es, der C64 ging im Mai 1982 in die Massenproduktion. „Danach fühlte ich mich großartig“, resümiert Albert. „Ich meine, du verbringst Jahre deines Lebens mit der Verwirklichung eines Traumes. Und dann wird er Wirklichkeit und gefällt den Leuten!“

Yash Terakura bleibt bei seinem Resümee bescheiden: „Das Design des C64 war ziemlich eingeschränkt, weil wir nicht genügend Elektronikbauteile hatten. Außerdem mussten wir Geld sparen. Damals machte es aber Spaß, einen Computer zu entwerfen. Ich kann versichern, dass ich dabei immer mein Bestes gegeben habe.“

Die abschließenden Worte von Albert Charpentier gelten dem 2012 verstorbenen Jack Tramiel: „Jack Tramiel gab uns die Freiheit, das zu tun, was wir mussten, und das taten wir auch. Ich verdanke Jack sehr viel. Er hatte den Mumm, schon damals auf 64 KB zu gehen. Dennoch glaubte er fest an einen attraktiven Verkaufspreis und feilschte Tag für Tag um jeden Penny. Zu diesem Preis eroberte der C64 dann die Welt im Sturm. Ich glaube wirklich, dass durch dieses Gerät viele Leute an den Computer herangeführt wurden, bei denen es ansonsten viel länger gedauert hätte.“ In der Tat: Für Millionen von Spielern (und einen guten Teil der Retro Gamer-Leser) war der C64 der Einstieg in die Welt der Spiele.

Vielen Dank an Albert und Yash für ihre Geschichte des C64.

» Die Datasette war das wohl beliebteste Zusatzgerät.



Snatcher

KONAMI-KRIMI.



» PUBLISHER: KONAMI
» ERSCHIENEN: 1988
» HARDWARE: NEC-PC UND MSX (ORIGINAL),
PC-ENGINE, MEGA CD, SATURN, PLAYSTATION

Von Winnie Forster

Von wegen Globalisierung! Was Grafik-Adventures angeht, leben und knobeln West und Fernost in völlig getrennten Welten. Wir bekommen hierzulande nichts von dem mit, was japanische Kreative ab 1980 aus den Ideen von Infocom und Sierra machen, und verpassen über 1.000 Abenteuer mit teils romanlangen Namen à la *Nishimura Kyōtarō Suspense 2: Shin Tantei Series – Kanazawa, Hakodate, Gokkan no Kyōkoku: Fukushō no Kage: Mysteriöse Kana und Kanji, die keine westliche Transkription erhalten, Software-Thriller ohne deutsche Übersetzung.*

Japanische Action prägt die Szene in den 80er und 90er Jahren: Weltweit hüpfen und kämpfen Mario, Megaman, Ryu und Sonic. Seltener erscheinen Fernost-Rollenspiele wie *Final Fantasy* oder historische Strategie-Epen von Koei für West-Konsole, Amiga oder DOS, nicht zuletzt, weil hiesige Marketing-Experten den Übersetzungsaufwand scheuen. Dennoch werden zumindest die Highlights jener storylastigen Spiele lokalisiert. Nur eine mächtige Game-Gattung bleibt bis heute außen vor: das Adventure.

Grafikabenteuer sind in Japan keine Nische, sondern seit jeher eines der beliebtesten Genres. Zur der Zeit, als Sierra und LucasArts ihre ersten Joystick- und Maus-Adventures programmieren, schafft auch Enix-Designer Yuji Horii den Text-Parser ab: Um sein Detektivspiel *Portopia* 1985 vom 8-Bit-Rechner auf Nintendos-Konsole zu portieren, ersetzt er die Kommandozeile durch Menüs, die man mit dem D-Pad abfährt. Von nun an geht das japanische Adventure eigene Wege, weg von Tür-, Inventar- und Item-Rätseln, hin zum zwischenmenschlichen Drama: Zahllose Mystery-Adventures für NEC-PCs, MSX und Nintendo-Konsolen legen ihren Schwerpunkt auf Story und Kommunikation, Psycho-Thrill und Wortwitz – aus dem Adventure wird in Japan die Visual Novel.

Fünf PC-Floppies füllt Konami-Designer Hideo Kojima mit seinem Cyber-Krimi *Snatcher*; die MSX-Modulversion wird durch einen SCC5-Soundchip um zusätzliche Tonkanäle aufgerüstet. Kinofreak Kojima verbeugt sich damit vor dem Ridley-Scott-Film *Blade Runner*. Das düstere Zukunfts- und Menschenbild macht Eindruck auf Youngster Kojima, und ebenso die Dystopie des John-Carpenter-Films *Die Klapperschlange*. Den Hollywood-Visionen folgt Kojima zehn Jahre lang und setzt sie abwechselnd als Action- und Adventure-Spiele um: Nach seinem Debüt mit *Metal Gear* schreibt er 1988 *Snatcher*, dann als zweites Action-Game *Solid Snake*, 1995 und 1997 die Grafikabenteuer *Policenauts* und *Tokimeki Memorial: Niji-iro No Seishun*, bevor er mit *Metal Gear Solid* 1998 berühmt wird.

Von *Snatcher* gibt's zumindest eine englische Fassung, aber nur ganz kurz und nicht für Amiga oder Nintendo, sondern für eine hoffungslose Nischenplattform, dem Mega-Drive-Zusatz Mega-CD, der leider selbst von eisernen Fans ignoriert wird. Das englische *Snatcher* ist zensiert und erscheint so spät, dass das Spieljahr 2042 auf 2047 und das Alter einer Protagonistin von 14 auf 18 erhöht werden muss. Zusammen mit der Mega-CD-Hardware geht es sang- und klanglos unter.

Schade, denn *Snatcher* ist gewitzt wie *Metal Gear Solid*, aber viel zugänglicher. Es ist ein mit Insider-Gags gespickter Thriller, der sich fast von allein spielt – ein interaktiver Manga, kein klassisches Puzzle-Adventure. „Schlaue Story, viele Mädels und ein Spritzer Blut, coole Musik und Sprachausgabe“, lobt ein gewisser Winnie Forster im Fachmagazin *Maniac* vor 22 Jahren. Heute muss man für den Trip nach Neo Kobe City tief in die Tasche greifen: Sowohl US- als auch Europa-Version gehören zu den teuersten Sega-Spielen auf Ebay.

Die wenigen Connaisseurs, die heute 300 bis 400 Euro für den Klassiker investieren, den damals keiner haben wollte, legen übrigens das Joypad zur Seite, wenn Gillian Hunter und sein watschelnder Android-Sidekick Metal Gear auf aggressive *Snatcher* treffen: Dann dürfen sie die hoffentlich vorhandene Konami-Lightgun zücken. Man ballert nämlich dann aus der Egoperspektive, das Adventure wird kurzzeitig zum SF-Shooter! *

RETRO-REVIVAL



EXIT
LOOK
INVESTIGA
ASK
BUY
POSSESSIO
USE META



ATE

ONS
AL GEAR





Die Geschichte von

Ninten

The logo for 'do' is written in a bold, red, lowercase sans-serif font. A red registered trademark symbol (®) is positioned to the upper right of the 'o'.

In den 50ern leitete das Unternehmen Fusajiros Enkel Hiroshi. Der erkannte schnell, dass man allein mit Spielkarten nicht stark wachsen konnte. Um zumindest die Vielfalt zu steigern, schloss er einen Vertrag mit Disney, woraufhin Nintendo auch deren Motive auf ihre Karten drucken durften. Einbrechende Verkäufe in den 60ern erforderten aber endgültig ein Umdenken. „Nintendo brauchte Wachstum und ver- ►

Nintendos Hauptfiguren

Ohne diese Personen wäre es nicht dasselbe Nintendo.



FUSAJIRO YAMAUCHI

■ Yamauchi gründete Nintendo im 1889 als Spielkarten-Hersteller. Die Firma wuchs schnell und expandierte ins nahe Osaka. Yamauchi trat 1929 aus dem Unternehmen aus und überließ seinem Schwiegersohn Sekiryo Kaneda das Geschäft. Er starb 1940 an einem Schlaganfall.



HIROSHI YAMAUCHI

■ Der Enkel von Fusajiro Yamauchi wurde 1947 zum dritten Präsidenten der Firmengeschichte. Er war es, der das Unternehmen von Spielkarten weg in Richtung Videospiele lenkte.



SHIGERU MIYAMOTO

■ Der Designer gleich mehrerer Kultspiele wie *Super Mario*, *Zelda* und *Star Fox* trat dem Unternehmen 1977 bei. Seinen Durchbruch feierte er mit dem Automaten-Hit *Donkey Kong*.



GUNPEI YOKOI

■ Yokoi war gleich für mehrere Verkaufsschlager von Nintendo verantwortlich. Anfangs erfand er noch Spielzeuge, später entwickelte er die Game-&-Watch-Reihe, den Game Boy und viele Spiele.



MINORU ARAKAWA

■ Hiroshi Yamauchis Schwiegersohn gründete und leitete Nintendo of America und trug mit dazu bei, dass das NES im Westen zum Erfolg wurde. Wegen ihm heißt Jumpman heute Mario.



HOWARD LINCOLN

■ Lincoln half Nintendo 1981 in einem Gerichtsfall gegen die Universal Studios. 1983 trat er dem Unternehmen bei, 1994 wurde er zum Vorsitzenden. Heute ist er der Chef des Baseball-Teams Seattle Mariners.



SATORU IWATA

■ Angefangen hatte Iwata als Programmierer bei HAL Laboratory, ehe er 2000 bei Nintendo anging. Schon zwei Jahre später wurde er zum Präsidenten. Er verstarb am 11. Juli 2015 an Krebs.



TATSUMI KIMISHIMA

■ Nintendos aktueller Präsident war von 2002 bis 2006 Präsident von Nintendo of America. Er ist bereits seit 2000 im Unternehmen und stammt ursprünglich aus dem Bankwesen.

► suchte sich dafür an diversen, teils sehr kurzlebigen Geschäftsfeldern – darunter auch Instant-Reis, ein Taxiunternehmen und die Eröffnung eines Love Hotels“, fährt Erik fort. Den ersten Schritt in die heutige Richtung leitete dann in den 60ern Gunpei Yokoi ein. „Mit dem Eintritt von Yokoi ins Unternehmen stellte Nintendo die ersten eigenen Spielzeuge her. Das waren die ersten Ansätze von Produktdesign, wie es die Firma bis heute praktiziert.“

„Es war kein Wunder, dass Yokois Designphilosophie von Nintendo begeistert aufgenommen wurde. Seine Erfindungen verkauften sich millionenfach. Auf der einen Seite förderten sie damit das Wachstum der Firma, auf der anderen Seite war die Entwicklung weiterer Ideen gesichert.“ Als Yokoi seinen ersten Bestseller, die Ultra Hand, entwarf, war er noch ein bescheidener Wartungstechniker. Es handelte sich um ein simples Plastikspielzeug, mit dem man Gegenstände greifen konnte. Sie war das erste Nintendo-Produkt, das sich mehr als eine Million Mal verkaufte. Getoppt wurde es von der nächsten Idee, der Baseball-Wurfmachine Ultra Machine.

Die nun folgende Ära von Nintendo strotzte nur so vor Innovationen. Yokoi erdachte Produkte für alle Altersgruppen. Der Love Tester von 1969 richtete sich etwa an junge Paare, die mit diesem Gerät angeblich die Stärke ihrer Partnerschaft testen konnten. Mit den Lightgun-Pistolen hatte es Nintendo eher auf japanische Kinder abgesehen, die zu Hause gerne Cowboy spielten. Trotz anfänglichen Erfolgs sorgten diese Produkte allerdings nicht für die erhoffte lang anhaltende finanzielle Stabilität.

Doch dann kam die Revolution der TV-Spielgeräte ins Rollen – und dank ihrer Vorliebe für elektronisches Spielzeug sicherte sich Nintendo 1974 gleich die Vertriebsrechte an der Magnavox Odyssey. Drei Jahre später brachte Nintendo mit dem Color TV Game 6 die erste eigene Konsole heraus. Zu diesem Zeitpunkt trat auch einer der bis heute wichtigsten Mitarbeiter Nintendos ins Unternehmen ein: Shigeru Miyamoto. Als er 1977 anging, hatte er gerade sein Studium beendet. Eine seiner ersten Aufgaben lautete, das Gehäuse für eine der Varianten des Color TV-Game zu entwerfen.

Eroberung der Spielhalle

Das erste Vorantasten Nintendos im Bereich der Heimkonsolen war sicherlich ein großer Schritt, mehr Geld war zu dieser Zeit allerdings in den Spielhallen zu holen. *Space Invaders*, *Pac-Man* und Co. waren reine Gelddruckmaschinen, weshalb es Yamauchi auf diesen lukrativen Markt abgesehen hatte. Grün hinter den Ohren war Nintendo auf diesem Gebiet allerdings nicht mehr. Nintendos erste Spielhallen-Geräte kamen wie Ataris *Pong* Anfang der 70er heraus. Es handelte sich aber nicht um richtige Videospiele, sondern elektromechanische Lightgun-Geräte, auf denen Videos abliefen. Diese originellen Spiele basierten auf Nintendos eigenen frühen Lightguns für den Heimgebrauch.

Der erste richtige Spielhallen-Titel der Firma war *EVR Race* von Genyo Takeda, der heute noch in der Technologieabteilung von Nintendo angestellt ist. Daraufhin folgten Klone von *Breakout* und *Space Invaders*. Der erhoffte Erfolg wollte sich aber nicht einstellen. *Radar Scope* aus dem Jahr 1979 hätte dann fast das Ende für Nintendos Arcade-Ambitionen bedeutet. In Japan lief das Spiel zwar ordentlich, doch

in Amerika – und genau dort wollte Yamauchi groß rauskommen – floppte es gnadenlos.

Bevor Nintendo nun aber Gefahr lief, auf Dutzenden unverkaufter Automaten von *Radar Scope* sitzen zu bleiben, kam Yamauchi auf eine Idee. Er beauftragte den relativ unerfahrenen Miyamoto, ein neues Spiel zu entwerfen, um die Automatengehäuse weiterzuverwenden. Dessen *Donkey Kong* wurde zum Hit. Erik hält fest: „*Donkey Kong* war sehr wichtig. Es war ein riesiger Arcade-Schlager, der das Unternehmen aus dem Nichts auf der ganzen Welt bekannt machte. Das Spieldesign von Miyamoto war enorm einflussreich. *Donkey Kong* war der erste Plattformmer mit einem springenden Hauptcharakter – ein Hauptcharakter, der sich in den folgenden Jahren zu einer der größten Kultfiguren der Spielegeschichte entwickelte.“

Die goldenen Jahre

Donkey Kong war für Nintendo der Wendepunkt: Auf dem größten Videospiegelmarkt der Welt, dem der USA, wurde damit das japanische Unternehmen auf einen Schlag bekannt. Schnell folgten Umset-



DIE GESCHICHTE VON NINTENDO

» Erste Erfolge mit Videospielen feierte Nintendo mit der Game-&-Watch-Reihe und Mini-Spielautomaten.

» Zu Zeiten des NES war Nintendo ein Synonym für Videospiele. « ERIK VOSKUIL



zungen für damals beliebte Heimkonsolen, die die Bekanntheit von *Donkey Kong* und dessen Machern weiter steigerten.

Nach wuchtigen Automaten wollte Nintendo als Nächstes Spiele im Hosentaschenformat herstellen. Inspiriert von einem Geschäftsmann, der während einer Zugfahrt unentwegt auf seinem Taschenrechner tippte, ohne damit aber etwas zu berechnen, entwickelte Yokoi im Jahr 1980 die Game-&-Watch-Reihe. Obwohl in den Geräten nur eine primitive LCD-Technik zum Einsatz kam und die Spiele einen geringen Umfang hatten, wurden sie zum Hit.

Zwischen 1980 und 1991 konnte Nintendo mehr als 80 Millionen Einheiten absetzen, Firmen wie Tiger und Bandai überfluteten mit Kopien zusätzlich den Markt. „Viele Unternehmen produzierten plötzlich batteriebetriebene Handhelds, die meist auf rudimentäre Displaytechniken wie Gittern aus LED-Lichtern setzten“, erzählt Paul Machacek von Rare. „Die Grafiken auf den LCD-Bildschirmen von Nintendo waren zu Teilen fest auf dem Display integriert anstatt berechnet zu werden, dafür zogen sie einen aber gleich ins Spiel. Die Produktreihe mit den doppelten Screens erinnert aus heutiger Sicht stark an den DS, damals war das ein wirklich futuristisches Design.“

Erik ergänzt, dass vor allem das gute Gameplay für den Erfolg der Game-&-Watch-Geräte verant-

wortlich zeichnete: „Sie wurden so lange getestet und angepasst, bis ein spaßiges und herausforderndes Spiel herauskam. Das Grafikdesign und das optische Äußere spielten ebenfalls eine Rolle. Die Geräte sahen toll aus und hatten ein richtig gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Die Käufer fühlten sich von den Geräten angezogen und wollten immer mehr von ihnen haben.“ Die Game-&-Watch-Reihe ist darüber hinaus aber auch für eine weitere Innovation bekannt: das digitale Steuerkreuz, auch D-Pad genannt. Eingeführt wurde es 1982 mit der Umsetzung von *Donkey Kong*, seitdem wurde es mehr und mehr zum unverzichtbaren Accessoire eines ordentlichen Spielecontrollers.

Mit diesem Erfolg im Rücken wollte Nintendo ihr Glück mit einer neuen Heimkonsole versuchen. Der Family Computer, bekannter unter dem Namen Famicom, erschien in seinem Heimatland Japan 1983 – also zu der Zeit, in der der gesamte Videospielemarkt im Westen zusammenzubrechen drohte. Der Videospiele-Crash war aber in Japan nicht zu spüren, sodass das Famicom unbeschwert seinen Siegeszug antrat. Am Ende des nächsten Jahres war es die beliebteste Heimkonsole Japans. „Nintendos First-Party-Titel waren ein klarer Pluspunkt – *Super Mario Bros.*, *Zelda*, *Metroid*. Und dazu noch viele fantastische Spiele von Drittherstellern, ob nun *Final Fantasy*, *Dragon Quest* und *Mega Man*“, schwärmt Erik.

Als Nintendo jedoch bekannt gab, dass sie ihr Famicom 1985 als NES auch im Westen veröffentlichen wollen, hielten viele das für eine verrückte Idee. Aufgrund des Videospiele-Crashes waren Heimkonsolen quasi vom Markt verschwunden, das Vertrauen der Kunden in die Technik

zerstört. Nintendo aber traute sich und dominierte kurz darauf mit dem in NES umgetauften, optisch weniger verspielten Gerät auch den US-Markt.

Zu dieser Zeit gingen die Japaner auch eine Partnerschaft mit dem kleinen UK-Studio Rare ein. Paul ist seit 1988 bei Rare angestellt und verrät uns: „Wann immer Spiele von außen in das Studio gebracht wurden, ermutigten die Rare-Gründer – die legendären Stamper-Brüder Tim und Chris – ihre Mitarbeiter, sich diese ganz genau anzusehen. Wir brachten andere Spiele für Nintendo-Plattformen vor allem deshalb mit, weil Tim und Chris wollten, dass wir uns einen Überblick verschaffen, was warum funktioniert. Daher verfolgten wir alle einen gewissen Nintendo-Ethos – die *Super Mario*-Reihe war quasi der Polarstern, der uns den Weg wies.“

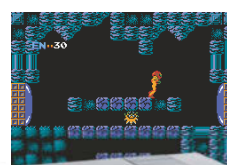
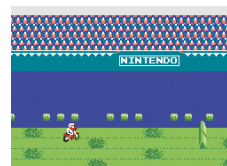
Auf das NES folgte 1989 der Game Boy und damit ein Handheld, der am ehesten als Nachfolger der Game-&-Watch-Reihe zu verstehen war. Und wie schon Nintendos erste tragbare Konsolen stammte auch der Game Boy von Gunpei Yokoi. Das Gerät wurde zum Megahit, es war Kulturgut und Must-have-Gadget zugleich. Viele stellten sogar einen Vergleich zu Sonys Walkman auf, dem der Game Boy in Sachen Popularität kaum nachstand.

Bereits Ende der 80er deutete sich jedoch an, dass sich Nintendo nicht ewig auf ihren Lorbeeren ausruhen konnte. Sega und NEC brachten mit dem Mega Drive und der PC Engine zwei Konsolen heraus, die dem NES nach und nach Marktanteile abnahmen. Besonders deutlich wurde das in den USA, wo Sega den Rivalen immer wieder mit aggressivem Marketing angriff. Ein Haufen lizenzierter Sports Spiele sowie zahlreiche Automatenumsetzungen sorgten letztendlich dafür, dass das Mega Drive zur bestverkauften Konsole der USA wurde. Noch wenige Jahre vorher unvorstellbar, war Nintendo plötzlich unter Zugzwang geraten. Doch die Japaner aus Kyoto schlugen zurück.

Das Super Famicom erschien in Japan Ende 1990. In Nordamerika folgte es 1991, in Europa wiederum ein Jahr später. Das bei uns als SNES vermarktete Gerät gilt als die vermutlich beste Nintendo-



» [NES] *Super Mario Bros.* war ein Systemseller für das NES.





» [SNES] *Super Mario World* – ein Spieldesign-Meisterwerk.

► Konsole und als eine der besten Konsolen aller Zeiten. Auf der 16-Bit-Plattform erblickten unzählige Hits wie *Super Mario World*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Secret of Mana* und *Earthbound* das Licht der Welt. Auch hier bewies Nintendo wieder Einfallsreichtum: Als 3D-Spiele immer beliebter wurden, entwickelte man zusammen mit dem britischen Studio Argonaut einen Zusatzchip namens Super FX, der der Grafik einen enormen Boost verlieh. An die Optik der aufkommenden 3D-Konsolen kam man damit zwar nicht heran, doch immerhin konnte man das Mega Drive nun deutlich hinter sich lassen.

Der Super FX wurde direkt in den entsprechenden Modulen verbaut, das erste hierfür veröf-

fentlichte Spiel war 1993 *Star Fox*. „Alles fing mit einer 3D-Demo an, die ich für den Game Boy entworfen hatte“, erinnert sich Dylan Cuthbert, der damals für Argonaut an dem Titel arbeitete. „Mein Chef Jez San zeigte die Demo auf der CES in Amerika herum. Ein Verantwortlicher von Nintendo of America sah sie und erkannte das Potenzial hinter der Technologie. Er wandte sich an Nintendo Japan, und dann ging alles ganz schnell. Wir flogen nach Kyoto und hatten dort eine Menge Meetings. Auf einem von ihnen wurde der FX-Chip geboren.“

Kurze Zeit darauf schlug Dylan seine Zelte in Nintendos Hauptquartier in Kyoto auf. „Nintendo war das Maß aller Dinge. Die Entwicklungskosten der Spiele waren gering, die Teams klein – und trotzdem verkauften sie jeden Titel millionenfach. Das führte zu vielen Freiheiten.“ Dylan hatte auch die Gelegenheit, mit der lebenden Legende Shigeru Miyamoto arbeiten zu dürfen. Er erinnert sich: „Es war ein riesiger Spaß. Während der Entwicklung von *Star Fox* gingen wir fast jeden Tag mit ihm zusammen zum Essen.



FAKTEN

- Es ist nicht sicher, wofür Nintendo genau steht. Einer freien Übersetzung nach soll es „Überlass das Glück dem Himmel“ heißen.
- Vor Videospielen probierte Nintendo sein Glück mit Bausteinen in der Art von Lego. Ihr Name war N&B Block.
- Nintendo war mal der einzige japanische Vertriebs für das beliebte *Spiel Twister*.
- Der Anwalt John Kirby, der Nintendo im *Donkey Kong*-Gerichtsfall half, besitzt einen besonderen Platz in der Nintendo-Geschichte. Der Charakter Kirby wurde nach ihm benannt.
- *Donkey Kong* sollte ursprünglich Charaktere aus *Popeye* enthalten. Nintendo konnte sich nicht die Rechte an ihnen sichern, und Miyamoto musste sich etwas Neues einfallen lassen.
- Nintendo gehört das Baseball-Team der Seattle Mariners.
- Hiroshi Yamauchi war mehr als ein halbes Jahrhundert lang Präsident von Nintendo.
- In Japan sieht der NES-Zapper wie ein Revolver aus.
- Schauspieler Charles Martinet lieh Mario 20 Jahre lang seine Stimme.
- Nintendo war nicht immer familienfreundlich – in den 70ern stellten sie noch Pin-up-Spielkarten mit nackten Frauen als Motiv her.
- Der aktuelle Präsident von Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, arbeitete früher bei Pizza Hut.
- Der Soundchip des SNES wurde bei Sony von Ken Kutaragi, dem Erfinder der PlayStation, entworfen.
- Nintendo of America produzierte seit der NES-Zeit das Magazin *Nintendo Power*. Erst 2012 wurde es eingestellt.
- Nintendos Taxidienst namens Daiya war anfangs erfolgreich, musste dann aber auf Druck von Gewerkschaften hin schließen.
- Ein Codename des N64 war Project Reality.

Zehn innovative Nintendo-Ideen

Wie Nintendo half, die Spielebranche zu formen.

DIGITALE KONTROLLE

■ In den 70ern waren Joy-sticks als Steuergerät gang und gäbe. Für portable Geräte waren sie allerdings zu sperrig. Nintendo entwarf daher für das Game & Watch zu *Donkey Kong* das digitale Steuerkreuz, das seitdem zum Standard eines jeden ordentlichen Controllers wurde.



AUTOMATEN-DOWNLOAD

■ Exklusiv in Japan erschien das Japan-exklusive Famicom Disk System. Spiele wurden entweder gewöhnlich im Laden gekauft oder an Automaten mit dem Namen Disk Writer. Gegen eine kleine Gebühr konnte man sich dort ein neues Spiel auf eine Diskette laden.



KABELLOSER DATENTRANSFER

■ Der Game Boy Color hatte auf der Oberseite einen Infrarot-Port, der sich dafür eignete, um Spieldaten im beliebten RPG *Pokémon* auszutauschen. Es ist ein weiterer Beleg dafür, dass Nintendo günstige und gewöhnliche Technik auf neue Weise nutzte.



DER GAME BOY ADVANCE E-READER

■ Mit speziellen Karten und dem GBA-e-Reader war es möglich, in Spielen Zugriff auf weitere Inhalte zu erhalten. Die Erweiterung konnte sich nicht durchsetzen, unter Sammlern ist sie dafür umso beliebter.



DIE GAME-BOY-KAMERA

■ Heutzutage holen wir nur kurz unser Smartphone aus der Tasche, wenn wir ein Foto machen wollen, doch in den 90ern war das noch Zukunftsmusik – bis Nintendo mit diesem Zusatzgerät kam. Die Fotos waren aber schrecklich (und natürlich monochrom).



SPEICHER-MANAGEMENT

■ Eigentlich ein PC-exklusives Vergnügen, durften auch N64-Besitzer ihre Konsole mit neuem RAM aufrüsten. Zahlreiche Spiele profitierten mit dem Expansion Pak (4 MB) von besserer Grafik, bei *Donkey Kong 64* und *Zelda: Majora's Mask* war es sogar Pflicht.



WIEDER-VERWERTUNG

■ Das 64DD war eine Japan-exklusive Erweiterung für das N64. Die Idee war simpel: Um den hohen Kosten für Module entgegenzuwirken, kamen 64DD-Spiele auf Magnetdisks, die entsprechend günstiger waren und beschrieben werden konnten.



TOUCHSCREENS

■ Natürlich gab es auch schon vor dem DS Touchscreens, doch erst durch Nintendo wurde die Technik populär. Sie ermöglichte einer ganz neuen Generation Zugang zu Videospielen und ebnete den Weg für Smartphones und Tablets.



BEWEGUNGS-STEUERUNG

■ Im Gegensatz zu ihrer leistungsfähigeren Konkurrenz hatte die Wii mit der Bewegungssteuerung ein echtes Alleinstellungsmerkmal, das für mehr als 100 Millionen Verkäufe sorgte. Plötzlich fand sich die ganze Familie vor der Konsole zum Bowlingabend ein.



AUTOSTEREO-SKOPISCHES 3D

■ Der 3DS führte 2011 einen 3D-Effekt ein, für den keine Brillen nötig sind. Allerdings verbesserte erst 2015 der New 3DS das Erlebnis so, dass man es als mobilitäuglich bezeichnen kann (der Kopf des Spielers wird über die Kamera getrackt und so dafür gesorgt, dass das 3D-Bild weniger „springt“).



Die Standard-Controller der grossen Nintendo Konsolen

» Die Entwicklungskosten der Spiele waren gering, die Teams klein – und trotzdem verkauften sie jeden Titel millionenfach. «

DYLAN CUTHBERT

Ich glaube, er wollte von uns hauptsächlich Englisch lernen. Wir waren bei Nintendo vermutlich die erste Gruppe Nicht-Japaner, die dort so lange blieb.“

Argonaut und Nintendo brachten das SNES zweifelsfrei an seine Grenzen. Kein Wunder, dass die Konsole in Dylans Herzen einen besonderen Platz inne hat. „Es war schön einfach, interessante Dinge mit ihr anzustellen“, lächelt er. „Der Soundchip war seinerzeit atemberaubend und verlieh den Spielen abseits von Sprites und bunten Hintergründen zusätzliche Tiefe.“

Die Talfahrt

Der Erfolg des SNES wurde leicht dadurch beeinträchtigt, dass Nintendo mit Sega nun einen mächtigen Rivalen hatte, der besonders im Westen viele Kunden fand. Nicht weniger kompliziert wurde die Situation dadurch, dass immer mehr Firmen wie 3DO, Atari und Philips mit ihrer eigenen Hardware auf den Markt drängten. Bei Sega befand sich mit dem Saturn eine 32-Bit-Konsole mit CD-ROM in Ar- ▶

MARKEN DEBÜTS

Von Nintendo stammen einige der besten Spielereihen.



beit. Mit der PlayStation von Sony hatte man sich zudem quasi selbst den Konkurrenten geschaffen, der Nintendo in den folgenden Jahren die meisten Probleme bereiten sollte. Ursprünglich sollte Sony nämlich eine CD-ROM-Erweiterung für das SNES herstellen – da sich Nintendo aber im letzten Moment anders entschied, entwickelte Sony eben die CD-Spielkonsole PlayStation.

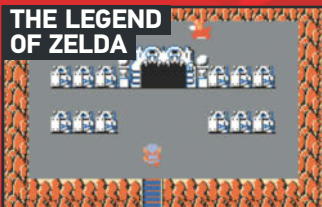
Zwar wurde zu dieser Zeit auch schon das N64 angekündigt, doch das wurde auf das Jahr 1996 verschoben. Die unangenehme Folge für Nintendo: Sony und Sega hatten viele der potenziellen Kunden bereits mit neuer Hardware versorgt. Und während die Konkurrenz nun endgültig auf das günstigere CD-Medium umschwenkte, hielt Nintendo weiterhin stur an Modulen fest. Deren Vorteile waren nicht abstreitbar: Zum einen wurden einem mit Cartridges lange Ladezeiten erspart, zum anderen ließen sich Spiele nicht so leicht illegal kopieren. Allerdings stand den Entwicklern auf CD-ROM ein Vielfaches an Speicherplatz zur Verfügung, was für komplexere Spiele und lange Cutscenes enorm wichtig war. Aus diesem Grund kehrten mehrere Publisher Nintendo den Rücken, darunter auch Squaresoft, die ihre Erfolgsreihe Final Fantasy mit dem siebten Teil auf PlayStation fortsetzten.

Als wäre es damit noch nicht genug, konzentrierte sich Nintendo auch noch auf die Entwicklung des Virtual Boy, ihren wohl größten Hardware-Flop überhaupt. Das 1995 veröffentlichte VR-Gerät war ein Reinfall. Der Designer war erneut Gunpei Yokoi, der in der Folge das Unternehmen verließ. Yokoi starb zwei Jahre später bei einem Autounfall.

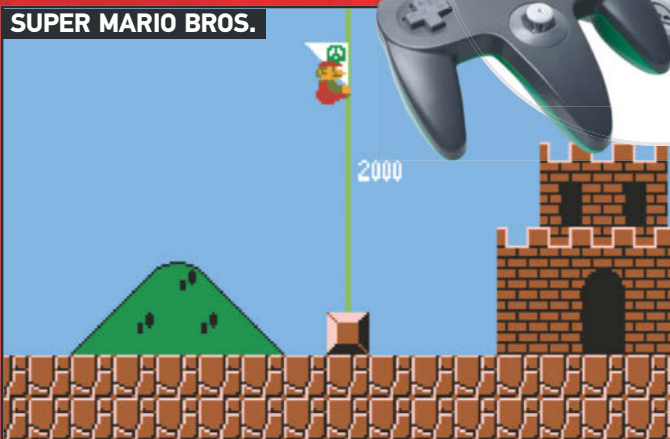
Obwohl das N64 vor allem gegen Sony mit ihrer PlayStation das Nachsehen hatte und nicht an die Verkaufszahlen von NES und SNES herankam, fand auch die neueste Nintendo-Konsole wieder viele Fans. Diese durften sich wiederum über die Veröffentlichung einiger der einflussreichsten Spiele aller Zeiten freuen: *Super Mario 64* bewies eindrucksvoll, dass Plattformer auch in 3D funktionieren, *GoldenEye 007* machte Shooter auf Konsolen salonfähig, und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ließ uns Hyrule erstmals in 3D erkunden.

Während Sega mit dem Saturn ins Wanken geriet und sich nach dem Dreamcast endgültig aus dem Konsolengeschäft zurückzog, war Sony quasi nicht mehr aufzuhalten; die PlayStation war das NES der 90er. Dann stand die nächste Hardware-Generation an, und mit Microsofts Xbox trat ein neuer

THE LEGEND OF ZELDA



SUPER MARIO BROS.



METROID



PIKMIN



DONKEY KONG COUNTRY



FIRE EMBLEM



MARIO KART



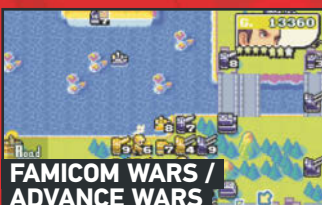
F-ZERO



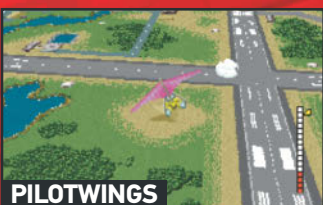
SUPER SMASH BROS.



FAMICOM WARS / ADVANCE WARS



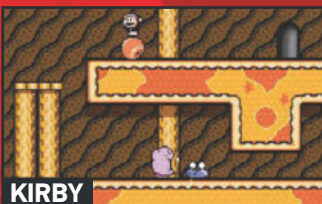
PILOTWINGS



STAR FOX



KIRBY



POKÉMON



WARIOWARE INC.



» [N64] Mario 64 revolutionierte das Plattform-Genre.



DIE GESCHICHTE VON NINTENDO

» Zwei Männer mit Erfolg:
Shigeru Miyamoto (links)
und Takashi Tezuka



» [N64] *Zelda: Ocarina of Time* demonstriert die Stärken des N64.

Mitbewerber auf den Plan. Der GameCube erschien 2001 – es war das erste und einzige Mal, dass sich Nintendo den Branchentrends anpasste: Abseits der kleineren Discs und des etwas schräg anmutenden Controllers war der GameCube sowohl PlayStation 2 als auch Xbox recht ähnlich. Bei drei ähnlichen Systemen auf dem Markt war aber auch klar, dass irgendjemand Federn lassen musste – und das war in diesem Fall, trotz exklusiver Spiele wie *Super Mario Sunshine* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, Nintendo.

Die Auferstehung

An Nintendos Dominanz im Bereich der Handhelds kam währenddessen aber niemand heran. Gegen den Game Boy – nach dem ersten Modell, dem Game Boy Pocket, Game Boy Color sowie weiteren Modellen erschien 2001 der Game Boy Advance – hatte die Konkurrenz keine Chance. Geräte wie Segas Game Gear, Ataris Lynx, das Neo-Geo Pocket und Bandais WonderSwan kamen und verschwanden auch recht schnell wieder von der Bildfläche. Außerdem stand mit dem Nintendo DS 2004 schon der nächste Handheld-Hit in den Startlöchern.

Auf dem Heimkonsolen-Markt musste Nintendo indes eine neue Erfolgsformel finden – was auch gelang. Ende 2006 veröffentlichte der Konzern weltweit die Wii, die mit ihrer innovativen Bewegungssteuerung auch viele Menschen zum Spielen animierte, die bis zu diesem Zeitpunkt nichts mit dem Thema am Hut hatten. War Nintendo in der vorangegangenen Generation noch auf dem dritten Platz, konnte sie Sony und Microsoft bei den Verkaufszahlen dieses Mal hinter sich zurücklassen.

„Ich kam in der Woche zu Nintendo UK, in der *Mario Kart Wii* erschien. Sowohl die Wii als auch der DS waren zu dieser Zeit auf einem Höhenflug“, beginnt der ehemalige Brand Manager Roger Langford. Die Spiele, um die sich Roger kümmerte, schlugen allerdings eine neue Rich-



» [GameCube] Für den GameCube erschien das surreale *Chibi Robo*.



» [GameCube] Auf dem GameCube fehlte ein Mario-Launchtitel. Sein Bruder sprang mit *Luigi's Mansion* ein.

» Auch wenn das 3D oft nur Gimmick ist, gibt es viele tolle Spiele für den 3DS.



tung ein: „Anstatt Zelda oder Mario bewerben zu dürfen, war ich für viele Titel der sogenannten Touch Generation, darunter *Gehirn-Jogging*, *Mehr Gehirn-Jogging* und *Kochkurs* zuständig. Das war nicht das, was ich ursprünglich machen wollte, doch es war trotzdem eine tolle Erfahrung. Wir machten Werbung für Familien und generell ältere Menschen. Mit der Wii und dem DS hatten wir zwei Produkte, die eine riesige Zielgruppe abdeckten.“

Nintendo konzentrierte sich in dieser Zeit vor allem darauf, ihre Software perfekt an ihre Geräte anzupassen. „Das Witzige ist, dass sie in der NES- und SNES-Ära noch weniger Wert darauf gelegt hatten. Erst mit dem N64 und Spielen wie *Super Mario 64*, die sowohl Controller als auch die Technologie einbanden, änderte sich das allmählich“, erklärt Thomas. „Richtig zur Geltung kam dieser Designansatz aber erst mit der Wii und dem DS. Hardware und Software wurden ab sofort im Gespann entwickelt. Nintendo setzte schon auf Touchscreen-Spiele, bevor Smartphones ihren Siegeszug antraten. Millionen von ‚Nicht-Spielern‘ duellierten sich plötzlich im Tennis und Bowling oder machten mit *Wii Fit* ihre Fitnessübungen. Die Kunden profitierten von tollen Spielen, und Nintendo profitierte davon, sich mit ihren Produkten von der Konkurrenz abzuheben.“

Ungewisse Zukunft

Die Wii und der DS bilden gemeinsam die wohl erfolgreichste Ära Nintendos. Zusammengenommen gingen die Geräte rund 250 Millionen Mal über die Ladentheke. Dass die Nachfolger diesen Erfolg nur schwer würden toppen können, war auch Nintendo bewusst – zumal sich mittlerweile auch Smartphones und Tablets auf dem Mobil-Markt eingenistet hatten. Trotzdem läuft der 3DS, von dem bisher mehr als 50 Millionen Einheiten abgesetzt wurden, alles andere als schlecht. Roger versucht dennoch, die Unterschiede im Erfolg zwischen DS und 3DS zu ergründen: „Smartphones und Tablets wirken sich eindeutig auf die Verkäufe aus. Als der DS herauskam, sah man überall Leute mit ihm spielen. Mit Smartphones wurden Handhelds dann für viele überflüssig, Apps auf dem Smartphone waren im Vergleich komfortabler.“

Definitiv unter den Erwartungen Nintendos dürfte allerdings die Wii U laufen. Roger ►

■ Nintendo stellte nach dem US-Videospiele-Crash wieder das Vertrauen in Konsolen her.

■ Dank Qualitätskontrolle standen auch Third-Party-Spiele oft für hohe Qualität.

■ Durch Game & Watch und Game Boy wurde Handheld-Gaming alltagstauglich.

■ Für Nintendo-Konsolen erschienen viele Erweiterungen und Zusatzgeräte.

■ Nintendo führte Touch- und Bewegungssteuerung ein.

■ Mario war der beste Beweis für die Bedeutung eines guten Maskottchens.

■ Retro-Freunde kommen durch die Virtual Console voll auf ihre Kosten.

■ Spiele wurden nie überhastet auf den Markt gebracht.

HELLE SEITE

DUNKLE SEITE

■ In der NES-Zeit ließ Nintendo sein Monopol immer spüren.

■ Sie führten Regionlocks ein, an denen sie bis heute festhalten.

■ Durch Gerichtsverfahren, etwa gegen Codemasters, standen sie Innovationen im Weg.

■ Der Virtual Boy war für nichts zu gebrauchen – außer Kopfschmerzen.

■ Mehrere Generationen von Spielen erschienen in billigen Pappkartons.

■ Bis heute sind sie nicht richtig auf den Online-Zug aufgesprungen.

■ Nintendo vertraut etwas zu stark auf die Wiederveröffentlichung alter Spiele.

■ Nintendo ignorierte die CD und setzte auf teure Module.



2006
Wii
101.006.000

1995
VIRTUAL BOY
770.000

2004
NINTENDO-DS-REIHE
154.000.000

2012
Wii U
10.730.000*

1996
NINTENDO 64
32.930.000

1983
FAMICOM/NES
61.910.000

Nintendos Konsolen- Geschichte

Ein Überblick über alle Nintendo-Konsolen und ihre Verkaufszahlen (*bis heute verkauft)

1989

GAME-BOY-REIHE
154.000.000

2001

GAMECUBE
21.470.000

2001

**GAME-BOY
ADVANCE-REIHE**
81.510.000

1990

SUPER FAMICOM/SNES
49.100.000

2011

**NINTENDO-
3DS-REIHE**
54.340.000*

► sieht hier unter anderem das Timing der Veröffentlichung als Problem: „Als die Wii U auf den Markt kam, hatte sich die Technik im Vergleich zur Wii stark weiterentwickelt. Die Idee des Gamepads war und ist immer noch revolutionär, doch es gab bisher kein Spiel, das dessen Vorzüge richtig aufzeigt. Wii Sports war eine tolle Demo für die Wii – der Wii U hingegen fehlte von Anfang ein Spiel mit dieser Wirkung.“

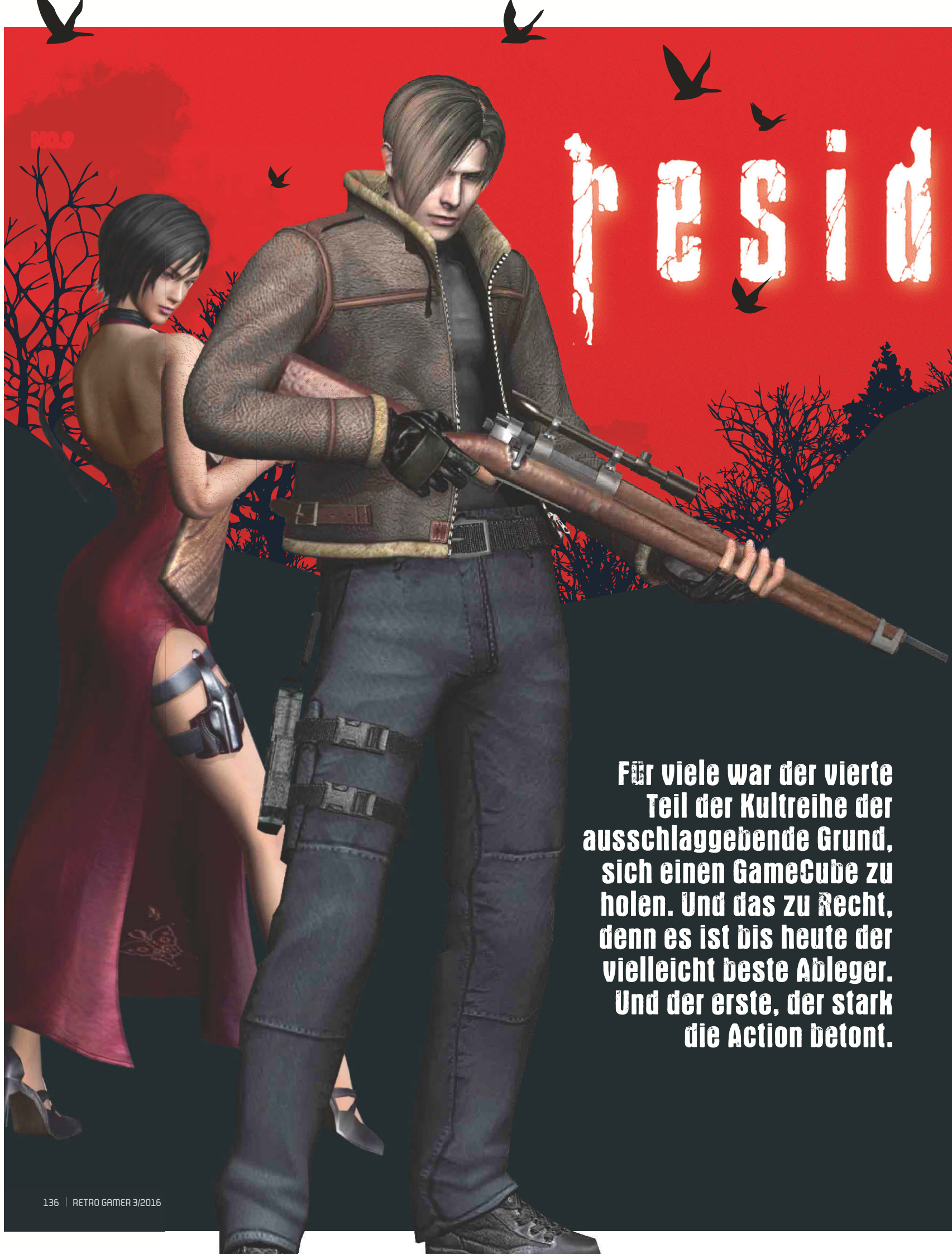
Thomas hält die Wii U für eine gute Konsole, dennoch seien bei ihr gleich mehrere ungünstige Faktoren zusammengekommen: „Während der Designphase der Wii U wurden Tablets immer populärer, außerdem war die Wii nach wie vor beliebt. Die Mischung aus dem Namen und dem Gamepad war also durchaus sinnvoll. Allerdings war das Gamepad für viele nicht interessant genug, zusätzlich machte es die Konsole merklich teurer. Mit der Grafikleistung konnte man Besitzer einer PS3 oder Xbox 360 ebenfalls nicht hinter dem Ofen hervorlocken, zumal die Third-Party-Entwickler mittlerweile schon ihre Augen auf PS4 und Xbox One gerichtet hatten. Abseits beinharder Fans machte die Konsole daher kaum jemanden an. Nintendo-Geräte verkaufen sich dann am besten, wenn sie sowohl erschwingliche Luxusartikel als auch

günstiger und kreativer als ihre Konkurrenz sind. Die Wii U aber war zum Launch zu teuer, und es fehlte ihr eine Killer-App.“

Nintendo wäre aber nicht Nintendo, wenn sie nicht bereits die nächste Überraschung in petto hätte. Vor Kurzem wurde ihre erste Smartphone-App *Mii-to-mo* veröffentlicht, zusätzlich befindet sich eine Konsole mit dem Codenamen NX in Entwicklung. Worum es sich dabei genau handelt, ist noch ungewiss, Nintendo-Fan Thomas jedenfalls ist zukunftsfröhlich: „Mir gefällt es, dass sich Nintendo sowohl auf den Mobilmarkt als auch auf die NX konzentriert. Wenn beides miteinander harmonisiert, kann Nintendo über iOS und Android viel Geld verdienen und sich mit der NX weiterhin dem ursprünglichen Geschäftsfeld widmen. Man darf auch nicht vergessen, dass Nintendo mit ihren hauseigenen Marken echte Asse im Ärmel hat, die immer für ein Comeback gut sind. Auch zu GameCube-Zeiten wurde die Firma von vielen schon abgeschrieben, doch sie schlug eindrucksvoll zurück.“

Wahre Worte – und auch Thomas' Schlusssatz können wir uns nur anschließen: „2016 könnte ein aufregendes Jahr für Nintendo und ihre Fans werden.“





NO.9

Resident

Für viele war der vierte Teil der Kultreihe der ausschlaggebende Grund, sich einen GameCube zu holen. Und das zu Recht, denn es ist bis heute der vielleicht beste Ableger. Und der erste, der stark die Action betont.

Resident Evil 4

Stellt man altgedienten Fans von *Resident Evil 4* die Frage, ob dieses den besten Teil der Survival-Reihe darstellt, wird man vermutlich sehr häufig eine überraschende

Antwort erhalten. Denn sie wird darauf hinauslaufen, dass der vierte Teil zwar toll, im Grunde aber gar kein richtiges *Resident Evil* ist. Als *Resident Evil 4* Anfang 2005 für den GameCube auf den Markt kam, hatte Capcom bereits drei Teile der Kernreihe sowie einige Spin-offs und Remakes veröffentlicht und mit diesen ihre eigene Horrorformel immer weiter perfektioniert.

Trotzdem sehnten sich nicht nur die Fans, sondern auch die Entwickler nach etwas Neuem, etwas anderem, einer Herausforderung. Leicht tat sich Capcom bei der Neuausrichtung ihrer Erfolgsreihe nicht: In der frühen Entwicklungsphase experimentierte man mit allerlei supernatürlichen und paranormalen Elementen, die am Ende von den üblichen Fantasy-Elementen der Serie (Heilkräuter, „Untote“ und Co.) verdrängt doch draußen blieben.

Was zählt, ist das Endergebnis, und das stellte Fans und Kritiker mehr als zufrieden. „Unser Ziel war es, mit *Resident Evil 4* etwas komplett Neues zu erschaffen. Wir wollten die Serie in eine neue Richtung lenken“, so Produzent Hiroyuki Kobayashi. „Während der Entwicklung haben wir mehrere Prototypen gebastelt und ausprobiert. Wenn wir nicht mit ihnen zufrieden waren, haben wir von vorne begonnen. Bevor wir uns am Ende sicher waren, in welche Richtung wir gehen wollen, hatten wir vier unterschiedliche Versionen.“

Eine der offensichtlichsten Änderungen zu den früheren Titeln war die neue Kameraperspektive. Die statischen Kamerawinkel mussten einer modernen Schulterperspektive weichen. Auch inhaltlich hatte sich einiges getan: Hattet ihr es bisher mit Zombies zu tun, musset ihr nun den Kampf mit Menschen aufnehmen, die von einem Parasiten befallen waren. Vom Survival Horror ging *Resident Evil 4* quasi in die Richtung „Survival Terror“. Was wie eine sprachliche Spitzfindigkeit klingen mag, ist in Wirklichkeit ein ziemlich großer Unterschied.

Die Ursprünge von *Resident Evil* lagen in klassischen B-Movies und Horrorfilmen, in denen sich statische Kamerawinkel schon immer bestens für inszenierte Schreckmomente anboten. Capcom verzichtete beim neuesten Ableger nicht etwa auf Horrorelemente, aber sie bildeten nicht länger den Hauptbestandteil. Anstatt euch nämlich lediglich mit vereinzelt Feinden anzulegen, hetzten euch die Entwickler ganze Gegnergruppen auf den Hals, die einem auch mit simplen Waffen wie Mistgabeln bewaffnet eine ganz schöne Angst einjagen konnten.

Während sich Konami mit *Silent Hill* auf „psychologischen Horror“ spezialisierte, tat sich Capcom allerdings schwer, einen neuen Weg zu finden. Paranormale Ansätze widersprachen so stark der bisherigen Storyline um diverse tödliche Viren. Und einfache Zombies waren zu gewöhnlich. Kobayashi geht ins Detail: „Die Serie war an



RESIDENT EVIL 4 GRUNDWISSEN

■ Capcoms viertes *Resident Evil* warf die bisherige Erfolgsformel über den Haufen und tauschte die starren Kamerawinkel gegen eine Schulterperspektive, wodurch man erstmals in der Reihe präzise auf Gegner schießen konnte. Als Leon S. Kennedy sucht ihr in einem fiktiven spanischen Dorf die Tochter des Präsidenten.



FAKTEN

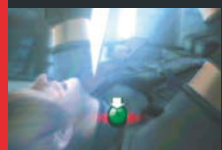
- » **PUBLISHER:** Capcom
- » **ENTWICKLER:** Capcom Production Studio 4
- » **ERSCHIENEN:** 2005
- » **PLATTFORM:** Diverse
- » **GENRE:** Action



» [GameCube] Wer nicht aufpasst, stirbt einen grausamen Kettensägen-Tod.



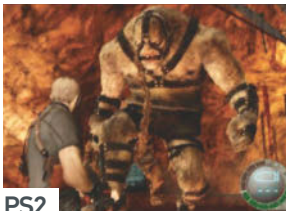
» [GameCube] *Resident Evil 4* ist eines der hübschesten Spiele für die Nintendo-Konsole.



» [GameCube] Der Kampf gegen Krauser ist eines der Highlights des Spiels.

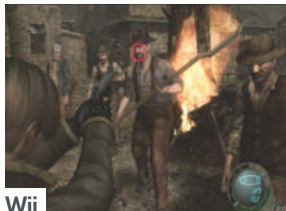
KONVERSIONSKAPRIOLEN

Die besten und schlechtesten Umsetzungen.



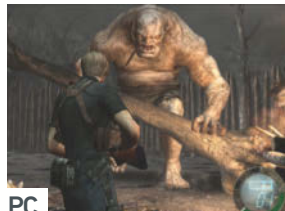
PS2

■ Obwohl *Resident Evil 4* ursprünglich exklusiv für den GameCube erschien, dauerte es nicht lange, bis der Titel auch auf die deutlich beliebtere PS2 fand. Als Bonus gab es Zusatzinhalte, die nicht im GameCube-Original enthalten waren – ein Schlag ins Gesicht für Nintendo-Fans.



Wii

■ Die Umsetzung für Nintendos „Fuchtel-Konsole“ gilt gemeinhin als die beste Version. Dazu trägt ausgerechnet die Bewegungssteuerung bei, die sehr gut zur Action passt. Auch sonst ist die Steuerung gelungen, zudem sind alle Inhalte an Bord. Wenn ihr die Möglichkeit habt, spielt es auf Wii.



PC

■ Mit PC-Ports von Spielen macht man sich schnell Feinde, etwa wenn man die Mausunterstützung weglässt. Doch nicht nur diesen Fauxpas hat sich Capcom erlaubt, auch wurde *RE4* nicht an die stärkere Hardware von PCs angepasst. Schaut es euch lieber gleich auf Konsole an.



HD-REMAKE (PS3/360)

■ Die HD-Remasters von Capcom sind nicht perfekt – *DMC* war allenfalls in Ordnung, ebenso das Remake zu *Resident Evil*. Die Neuauflage von *Resident Evil 4* ist aber ein Griff ins Klo und stellt keinerlei Grund für einen Neukauf dar. Hier war die Wii-Version der Konkurrenz von Microsoft und Sony mal weit voraus.

NO.9



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

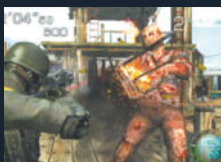
VIEWTIFUL JOE
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2003

P.N.03
SYSTEM: GAMECUBE
JAHR: 2003

KILLER7 (BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2005



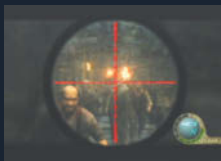
» [PS3] Der Albtraum kann nur mit vielen Kugeln beendet werden.



» [GameCube] Das Minispiel Mercenaries fand auch in spätere Teile.



» [GameCube] Umsetzung und Handling der Waffen sind in RE4 richtig gut gelungen.



» [GameCube] Das Sniper-Gewehr ist unverzichtbar.



» [GameCube] Dank Laser könnt ihr Körperteile anvisieren.

► einem Punkt angekommen, an dem Zombies den Spielern keine Angst mehr machten. Sie waren nur noch Kanonenfutter, das niemanden vor ein Hindernis stellte. Wir wollten Gegner, die neu und dennoch

furchterregend waren. Das war die Geburtsstunde der Los Ganados.“ Die von dem Las-Plagas-Parasiten infizierten Feinde waren genau das, wonach Capcom gesucht hatte. Bei ihrer Gestaltung wurde den Entwicklern volle Freiheit gewährt. Bei den Novistadores etwa handelt es sich um einen Hybrid aus Mensch und Insekt, die Colmillos sind hässliche mutierte Wölfe.

Indem man bei der Geschichte nicht zu stark von den bisherigen Geschehnissen abwich und diverse Charaktere aus vorigen Teilen wieder an Bord holte, passte der vierte Teil dennoch in die Storyline. Gleichzeitig schaffte es Capcom, die Fans mit einem actionorientierten Spielprinzip zu überraschen. „Wir haben uns Spiele angeschaut, die zu dieser Zeit auf dem westlichen Markt beliebt waren. Uns war schnell klar, dass das vor allem Third-Person-Spiele waren, in denen man präzise zielen und schießen konnte“, so Kobayashi. Das neue Kampfsystem fühlte sich frisch an, auch wenn im Action-Genre übliche Bewegungen wie Seitwärtsschritte oder das Zielen während des Laufens immer noch nicht möglich waren.

Dieses Action-Gameplay kam so gut an, dass es in den folgenden Teilern immer weiter ausgebaut wurde – so sehr, dass es selbst vielen eingefleischten Anhängern der Reihe bei *Resident Evil 6* zuviel wurde. Nicht wenige Alt-Fans meinten sogar, dass das in *Resident Evil 4* eingeführte Kampfsystem den Untergang der Reihe eingeläutet habe.

Was *Resident Evil 4* so besonders machte, war sein durch und durch gelungenes Spieldesign, zu dem auch die neue Kameraperspektive ihren Teil beitrug. Wie Material aus Beta-Versionen zeigt, hatte Capcom jedoch ursprünglich vor, auf eine Mischung aus traditioneller Perspektive und Schulterkamera zu setzen. „Die Kamera hinter dem Spieler zu positionieren war ein schwieriges Unterfangen und musste immer weiter optimiert werden“, verrät uns Kobayashi. „Es ist zwar nur eines von vielen Elementen des Spieldesigns, hat aber Einfluss auf viele andere Bereiche.“

Das Ergebnis überzeugte! Gerade im Vergleich mit anderen und vor allem älteren Third-Person-Spielen fühlt sich der Blickwinkel auch heute noch genau richtig an. Weder schwankt die Kamera zu viel noch ist sie zu steif oder zu weit vom Spielcharakter entfernt.

» Wir merkten, dass vor allem Third-Person-Spiele gefragt waren, in denen man präzise zielen und schießen konnte.«

HIROYUKI KOBAYASHI

Durch das höhere Spieltempo hatte das Team aber noch ganz andere Herausforderungen zu meistern. Capcom musste davon ausgehen, dass sich die Spieler schnell auf die neuartigen Feinde, die nun zahlreicher und gerne in Gruppen auftraten, einstellen würden. In den ersten Teilen waren vergleichsweise wenige Feinde in den Levels platziert, die meist überraschend angriffen. Dadurch lernten die Spieler die Gegnertypen und ihre Verhaltensweisen nur langsam kennen. Bei größeren Gruppen galt es nun, das Gegenteil zu vermeiden. Kobayashi nennt dieses Problem sogar eine der größten Hürden der Entwicklung: „Wir haben viel Zeit mit der Entscheidung verbracht, welche Kreaturen in der zweiten Spielhälfte auftauchen sollen. Zu diesem Zeitpunkt hatte man sich langsam an die Ganados gewöhnt. Wir mussten also das Interesse aufrecht halten, ohne dabei der Atmosphäre zu schaden. Das war ein richtig schwieriger Balanceakt.“

Auch das Inventarsystem wurde generalüberholt. Bis zu *Resident Evil 4* belegte jedes Objekt, unabhängig von Größe oder Gewicht, genau einen Slot im Inventar. Nun wurde das Inventar deutlich vergrößert, allerdings benötigte ein Sturmgewehr jetzt auch mehr Platz als eine Pistole, die wiederum größer als ein Päckchen Munition war. War man bisher gut mit einer Standardausrüstung (etwa bestehend aus einem Farbband zum Speichern an einer Schreibmaschine, einem

DIE FÜNF VON CAPCOM

Mit diesem Quintett mischte Capcom den GameCube auf.

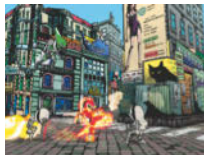
P.N.03

Der erste Teil des Capcom-Quintetts lässt sich am leichtesten als Old-School-Shoot-em-up bezeichnen. Nicht jeder war mit dem Spiel zufrieden, es hätte auch definitiv noch etwas Feintuning vertragen können, wurde aber kurz vor Ende des Fiskaljahres auf den Markt geworfen. Mikamis spätere Arbeit an *Vanquish* zeigt aber sehr gut, wohin die Reise gegangen wäre, hätte *P.N.03* etwas mehr Zeit bekommen.



VIEWTIFUL JOE

Dieser Hardcore-Plattform-Brawler hatte gleich auf mehreren Ebenen Erfolg. Zuerst belebte er ein längst totgegläubtes Genre wieder. Zweitens erweiterte er die bereits mit vielen Stars gefüllte Charakterriege Capcoms um einen neuen Helden. Drittens, und am wichtigsten: *Viewtiful Joe* war ein exzellentes Spiel. Es folgten mehrere Fortsetzungen, außerdem durfte Joe auch in *Marvel vs Capcom* auftreten.



RESIDENT EVIL 4

Der vierte Teil der Reihe erfand die Horrorreihe neu. Den klassischen Horror einem Action-orientierten Spielablauf weichen zu lassen war ein Wagnis, das für Capcom glücklich ausging. Die meisten Fans liebten die Fortsetzung, zumal es zur Zeit der Veröffentlichung kein schöneres Spiel auf dem GameCube gab. *Resident Evil 4* darf sich zu den besten Spielen aller Zeiten zählen.



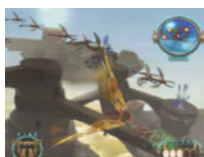
KILLER7

Stylisch, verwirrend, kontrovers, polarisierend und irgendwie sonderbar... *Killer7* vereint all diese Eigenschaften und noch ein paar mehr – doch kann man von einem Suda51-Spiel tatsächlich etwas anderes erwarten? Es kombiniert Puzzles mit Railshooter-Elementen und sieben spielbaren Charakteren und gilt als eines der originellsten und einfallsreichsten Spiele, die jemals von einem großen Publisher veröffentlicht wurden.



DEAD PHOENIX

Abgeschlossen wird das Quintett durch ein Spiel, das nie veröffentlicht wurde. *Dead Phoenix* wäre ein Shooter im Stil von *Panzer Dragoon* geworden. Doch während die anderen Spiele von Capcom schon vor dem GameCube-Launch beworben und in frühen Versionen gezeigt wurden, gab es hier nicht mehr als eine Handvoll Screenshots.



Heilkraut, einer Hauptwaffe und etwas Ersatzmunition) beraten, zwang die neue Mechanik die Spieler dazu, mehr über ihr Gepäck nachzudenken. „So komisch das klingt, die Idee hierzu holten wir uns bei *Tetris*“, lacht Kobayashi. „Ich dachte, es wäre witzig, wenn man seine Waffen und Items so im Inventar positionieren muss, dass möglichst wenige Lücken entstehen.“ Wobei er diese Idee auch in einigen Rollenspielen hätte vorfinden können...

Resident Evil 4 darf sich zu den besten Spielen aller Zeiten zählen. Es ist aber auch für eine Spielmechanik mitverantwortlich, die echten Spielern eher verhasst ist: Quicktime Events. Beispielsweise musste man bei der Flucht durch einen einstürzenden Gang nicht nur den Stick nach vorne drücken, sondern innerhalb kürzester Zeit bestimmte Tasten drücken, um etwa auszuweichen oder irgendwo drüberzuspringen. Die Quicktime Events gab es aber auch in Kämpfen, darunter einem der denkwürdigsten des ganzen Spiels: beim Messerduell mit Krauser. Kobayashi verteidigt die Entscheidung bis heute, weil es diese Auseinandersetzung noch intensiver gemacht habe: „Der Bosskampf gegen Jack Krauser ist mein Lieblingskampf im ganzen Spiel. Seine Moves mit dem Messer sind richtig cool!“

Wohlgemerkt, Quicktime Events gab es schon früher, doch ihr Einsatz im höchst erfolgreichen *Resident Evil 4* hatte sicher großen Einfluss auf andere Studios. Dummerweise wollte es nur wenigen anderen Titeln gelingen, sie ähnlich wirkungsvoll umzusetzen. Trotzdem verbreiteten sich Quicktime Events wie eine Seuche, unter Spielern waren sie entsprechend schnell verhasst. Mittlerweile hat man sich daran gewöhnt, sei es nun in Actionspielen wie *Uncharted* oder in den fast nur aus Story bestehenden „Adventures“ von Telltale Games.

Kobayashi freut sich sehr, dass seine Schöpfung auch eine Dekade nach seiner Veröffent-

lichung noch ein hohes Ansehen genießt: „*Resident Evil 4* kam vor mehr als zehn Jahren auf den Markt, und es ist einfach toll, wie sehr die Fans es immer noch lieben. 2016 feiert die Reihe ihren 20. Geburtstag, und nicht nur ich, sondern wir alle bei Capcom arbeiten hart daran, unseren Fans weiterhin großartige Spiele zu liefern!“

Allerdings wollen wir nicht verschweigen, dass viele frühe *Resident Evil*-Spieler der Serie aufgrund der Action-Fokussierung den Rücken gekehrt haben. Capcom versucht dieser Gruppe zwar Angebote zu machen – etwa mit der Neuveröffentlichung von *Resident Evil Zero HD* oder dem klassischen *Resident Evil Revelations 2*. Andererseits wird das kommende *Umbrella Corps* ein reiner Multiplayer-Shooter. Ob allerdings der mutmaßlich in Entwicklung befindliche siebte Hauptteil zu den Serienwurzeln zurückkehren wird, ist fraglich.



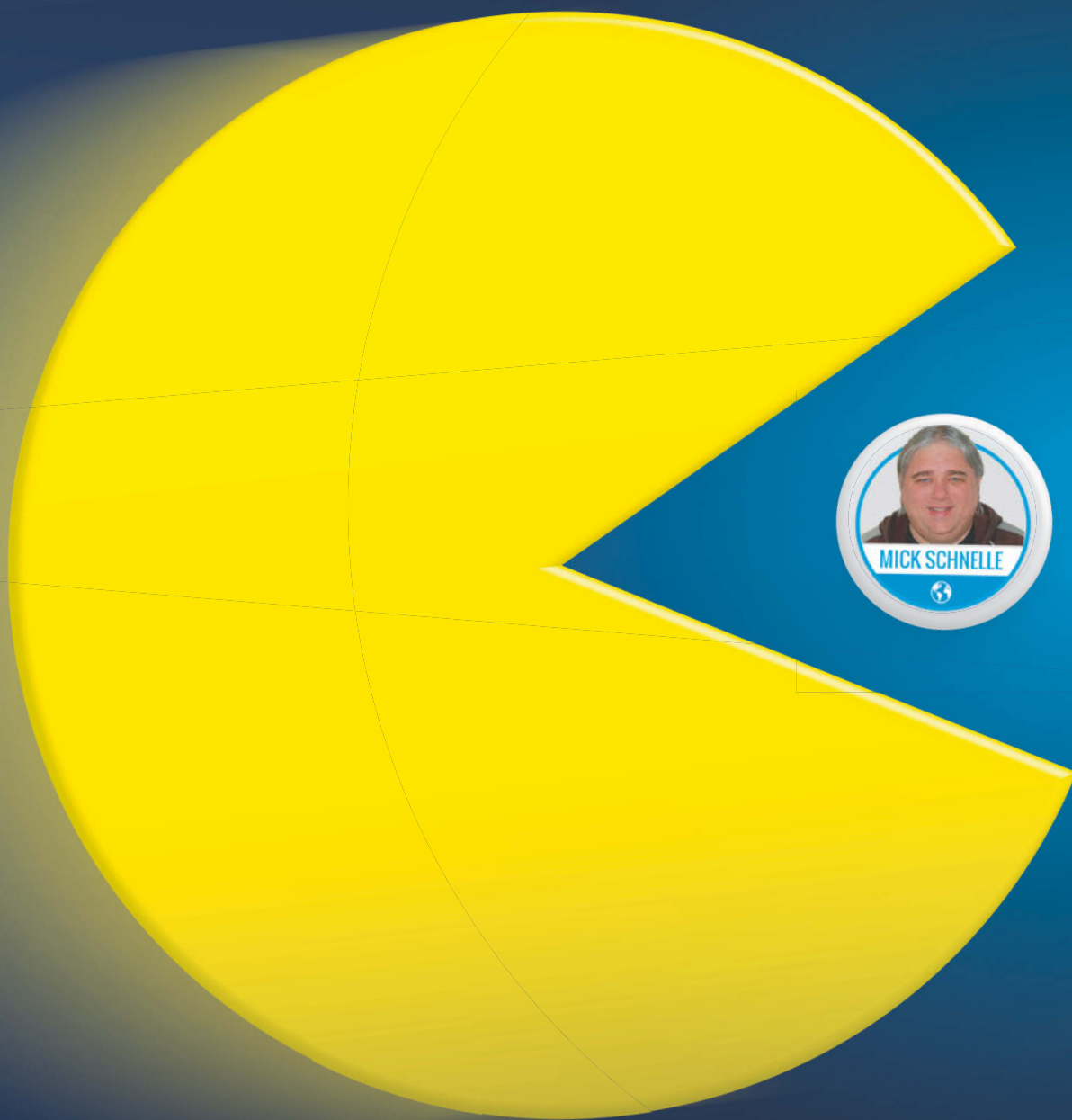
RESIDENT EVIL 3.5

In der Vorbereitungsphase von *Resident Evil 4* fertigte Capcom diverse Prototypen und Demos an, mit denen das spätere Spiel dann kaum noch etwas zu tun hatte. Der ursprüngliche Ankündigungstrailer etwa spielte in einem Schloss und zeigte ein gotisches Setting. Zusätzlich zeigte das Video den traditionellen Ansatz mit fixen Kamerawinkeln und üblichem Survival-Horror.

In der nächsten PR-Welle fokussierte man sich auf psychologischen Horror, wobei spielerisch eine Mischung aus klassischem *Resident Evil*-Spielprinzip und der Variante, die wir jetzt als Teil 4 kennen, angestrebt wurde. Angeblich stand auch noch eine weitere Vorstellung bevor, in der wieder Zombie-Gegner auftauchen sollten. Da diese aber zu gewöhnlich gewesen wären, wurde diese Version erst gar nicht der Öffentlichkeit präsentiert.



ZWEI ~~PILLEN~~ SPIELE ZUM PREIS VON EINEM



Unsere Redakteure spielen seit den 1970ern





GAMERS GLOBAL

DAS SPIELEMAGAZIN FÜR ERWACHSENE

► WWW.GAMERSGLOBAL.DE



1-MONATS-ABO ABSCHLIESSEN &

2 VOLLVERSIONEN KASSIEREN!

Wer jetzt ein 1-Monats-Abo (**5,99€**) für GamersGlobal.de abschließt, erhält nicht nur **20 Vorteile** wie z.B. die Stunde der Kritiker mit **Heinrich Lenhardt & Jörg Langer**. Sondern auch einen **Bonusmonat + 2. Vollversion!**

Genau: nur 5,99€ für 2 GG-Abo-Monate und 2 PC-Vollversionen (zum Download), ohne automatische Verlängerung oder sonstige Haken!

- ✓ Jetzt unter www.gamersglobal.de/abo-info und 5,99-€-Abo bestellen
- ✓ Danach Mail an service@gamersglobal.de mit Betreff „Abo-Aktion RG 3/16“ schicken
- ✓ In den Mail-Text euren GamersGlobal-Usernamen schreiben

[Angebot gilt nur für erstmaliges GG-Abo und nur von Mai bis Juli 2016]



VOLLVERSION 1*

Pac-Man Championship Edition DX

Die modern Fassung des Klassikers: 7 Labyrinth-Typen, 5 Spielmodi, Solo & Multiplayer

*Nur im Mai 2016, Juni- sowie Juli-Vollversion siehe gamersglobal.de/abo-info



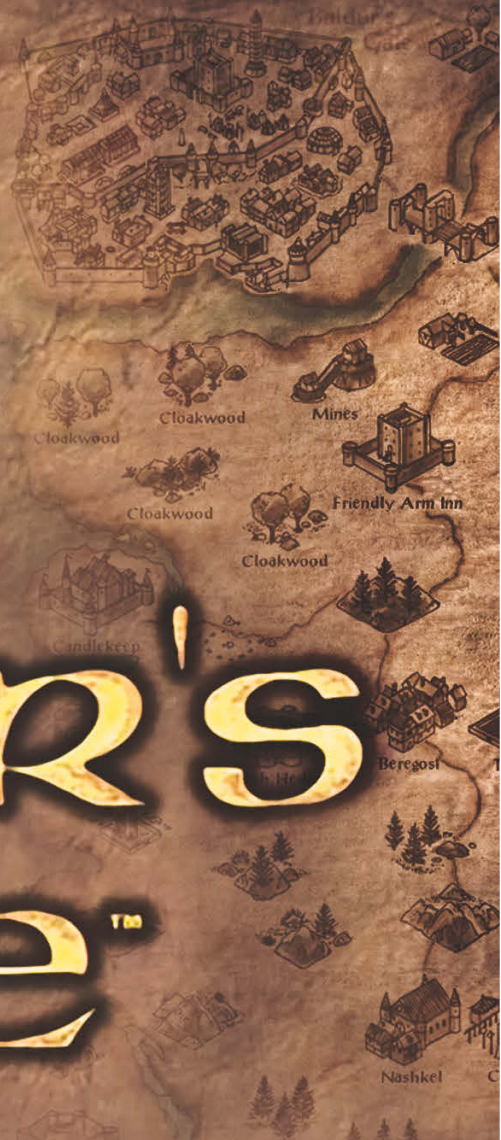
BONUS-VOLLVERSION

Lost Horizon

Das preisgekrönte deutsche Point-and-Click-Adventure mit cineastischer Präsentation



Baldur's Gate™



Sommer 1997: Direkt nach der E3 lädt Interplay zum traditionellen Besuch des Firmenhauptquartiers südlich von Los Angeles ein. Ohne Babes und Messegetöse bekommen Journalisten aus aller Welt ausführliche Einblicke in die Spiele, an denen der kalifornische Publisher und seine Partner derzeit arbeiten. In der Firmenkantine treffen wir einen 28 Jahre jungen, bebrillten Herrn, der sich uns als Dr. Ray Muzyka vorstellt und uns die Alpha-Version eines Rollenspiels vorführt. Der Soundtrack ist noch nicht fertig, also unterlegen er und seine Kollegen eines kleinen kanadischen Studios namens BioWare es einfach mit Hans Zimmers *The Rock*-Filmmusik. Der Name des Titels, der dem Rollenspiel-Genre neues Leben einhauchen sollte: *Baldur's Gate*.

Aus dem Veröffentlichungsziel Ende 1997 wurde zwar nichts, doch was dann im Dezember 1998 erschien, war eine Offenbarung. In einer Spielwelt, die von Echtzeit-Strategiespielen und 3D-Shootern beherrscht wurde, war mit einem Schlag wieder Platz für Rol-

lenspiele. Und die funktionierten selbst in isometrischer 2D-Grafik: *Baldur's Gate* setzte auf BioWares eigens entwickelte Infinity-Engine, die Wiesen, Wälder, Dörfer und Dungeons stimmungsvoll in Szene setzte.

Rollenspieler vom alten Schlag, die mit „Gold Box“-Titeln vonSSI groß geworden waren, freuten sich, dass es ein neues Spiel im Dungeons-&Dragons-Universum gab. Neueinsteiger staunten über die tiefgehende Spielwelt und wunderten sich über regeltypische Besonderheiten wie „Erst schlafen, dann zaubern“ oder die Tatsache, dass die Stufenaufstiege der bis zu sechs Helden recht gemächlich vonstatten gingen. Gemächlich auch die Geschichte des Spiels: Als Waisenkind geht es auf der Suche nach einem Attentäter und den Hintermännern einer seltsamen Eisen-erzknappheit vom behüteten Candlekeep an die gefährliche Schwertküste.

Unterwegs gesellen sich bis zu fünf Gefährten zu uns, darunter legendäre Typen wie der Krieger Minsc mit seinem Weltraumhamster (!) Boo. Alle Gefährten kommentieren munter unsere

Aktionen, erzählen eigene Geschichten, bitten um Hilfe bei einem Problem oder streiten sogar miteinander.

So stimmungsvoll die Begleiter an sich, so lausig sind ihre Wegfindungsroutinen und die Zuverlässigkeit ihrer per Skript einstellbaren Aktionen. Die meisten Spieler unterbrachen deshalb die RTS-Kämpfe sekundlich oder per Automatik-Pause und justierten ständig nach.

In manchen Gebieten – und wenn wir ehrlich sind, eigentlich in den meisten – gab es nur vereinzelt etwas zu entdecken, trotz rund 100 Nebenquests. Doch die Atmosphäre des Spiels und die enorme Werktreue trösteten darüber hinweg. Wo sonst hatte es zuletzt ein Rollenspiel gegeben, das 26 Klassen, über 60 Monstertypen und mehr als 100 Zaubersprüche aus dem AD&D-Universum so stimmungsvoll auf den Monitor gebannt hatte?

Dass wir in *Baldur's Gate* überhaupt im Kampagnen-Szenario „Die Vergessenen Reiche“ unterwegs sind, haben wir Publisher Interplay zu verdanken. Der hatte nämlich von SSI die Rechte an Dungeons & Dragons erworben und

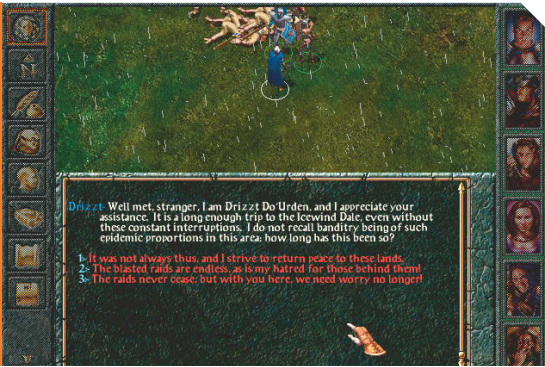
schlug BioWare vor, ihr ursprünglich *Battleground: Infinity* getauftes Spiel doch ins AD&D-Universum zu versetzen.

Übrigens: Der ebenfalls kanadische Entwickler Beamdog ist seit einer Weile mit milde aufgefrischten Editionen bekannter Infinity-Engine-Titel im Geschäft. Gerade erschien die nach *Tales of the Sword Coast* erst zweite offizielle Erweiterung des Hauptspiels, *Siege of Dragonspear*. Sie füllt die Story-Pause zwischen den beiden *Baldur's Gate*-Teilen. Zudem gibt es für beide Teile eine Fülle von Fan-Modifikationen. Sie verpassen den Spielen beispielsweise höhere Auflösungen, beheben Bugs und führen neue Charaktere und Quests ein – oder verbinden alle Teile und Add-ons zu einem Riesen-RPG (*BiG World*). ★



Von Roland Austinat

WIESO EIN KLASSIKER?



Berühmte Gaststars

Wenn ein Rollenspiel in den „Vergessenen Reichen“ spielt, dürfen natürlich Auftritte von Gaststars nicht fehlen. Dazu gehört in *Baldur's Gate* beispielsweise Dungelelf Drizzt Do'Urden, Held zahlreicher AD&D-Bücher von R. A. Salvatore. In der Nähe von Beregost werden wir Zeuge, wie Drizzt von einer Gruppe von Gnolen überfallen wird. Wer als böser Held unterwegs ist und sich um seinen Ruf nicht schert, kann versuchen, den Dungelelfen zu töten und ihn um seine Ausrüstung zu erleichtern... muss dann aber Konsequenzen im zweiten Teil in Kauf nehmen.

LESERATTEN



Bücher, Briefe und Notizen

Lange Zwischensequenzen, in denen die Handlung weitererzählt wird? Nicht in *Baldur's Gate*. Ein Standbild mit scrollendem Text zu Beginn jedes neuen Kapitels sowie kurze Animationsschnipsel, die etwa beim Nächtigen unter freiem Himmel abgespielt werden, sind das Höchste der Gefühle. Macht aber nichts, denn mit einer Fülle von Büchern, Briefen und Notizen erfahren wir, was an der Schwertküste los ist. Seltene Waffen und Gegenstände werden individuell und mit Zeichnungen beschrieben, ein Quest-Tagebuch hilft dabei, die Übersicht über das Geschehen zu behalten.

DIE GEFÄHRTEN



Helden zum Mitreisen gesucht

In die Abenteurergruppe passen außer dem Helden noch fünf weitere Begleiter – und davon hat BioWare 25 im Spiel versteckt. Einige schließen sich der Party ohne Umschweife an, anderen wollen gebeten werden oder es gilt, gewisse Vorbedingungen zu erfüllen. Manche Gefährten wie Jaheira und Khalid kommen nur im Zweierpack, andere sind in eigener Mission unterwegs – so wie etwa Minsc, der seine Gefährtin Dynaheir befreien will. Vorsicht: Gehen unsere Handlungen gegen die Überzeugung eines Mitstreiters, verlässt dieser womöglich sogar die Gruppe.

CHARAKTERTYPEN



Helden und ihr Inventar

Wer mit dem Feintuning seiner Helden fast genauso viel Zeit wie mit dem Kämpfen oder dem Plaudern mit anderen Charakteren verbringen will, ist in *Baldur's Gate* goldrichtig. Neben Rüstungsteilen, Ringen und Waffen nebst deren Munition wollen auch Zauber- und Heiltränke sowie die restlichen 16 Inventarplätze wohlort sein. Je nach Stärke sind die Schleppfähigkeiten der Helden begrenzt – also will gut überlegt sein, welches Partymitglied nach dem Ableben eines knackig schweren Gegners welches Beutestück bekommt.

RÄTSELRATEN



Kombiniere, kombiniere

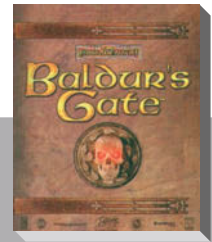
Im AD&D-Universum wird nicht nur geprügelt oder geredet. Schurken müssen ihre Fähigkeiten einsetzen, um Fallen zu erspähen und verschlossene Schatztruhen zu knacken. Gelegentlich wartet sogar eine Knobelaufgabe auf die gesamte Party. Von Druckschalterplatten bis hin zur Lösung von Buchstabenrätseln reicht die Palette – schließlich wollen sich die Bösewichte der Vergessenen Reiche nicht vorwerfen lassen, ihre Schätze zu leichtfertig gesichert zu haben. Hier kommen die Attribute ins Spiel: Charaktere mit mehr Intelligenz oder Charisma meistern solche Herausforderungen besser.

KARTENKUNST



Monster im Nebel

Zu Beginn des Spiels liegt die Übersichtskarte der Schwertküste mit ihren nach Installation der offiziellen Erweiterung *Tales of the Sword Coast* rund 40 einzelnen Gebieten im Dunkeln. Sie wollen ent- beziehungsweise aufgedeckt werden. Nur etwa die Hälfte der Schauplätze sind Dörfer, Lager oder Burgen: Wälder oder namenlose Hügelgebiete bilden den Rest. Komplettierungsfanatiker durchkämmen jede Gegend nach verborgenen Schätzen oder Quests – müssen aber stets mit Monstern im Kriegsnebel rechnen. Lohn der Erforschung: vollständig aufgedeckte, stimmungsvoll beleuchtete Umgebungskarten.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** WINDOWS-PC, MAC, LINUX
- » **PUBLISHER:** INTERPLAY/BLACK ISLE
- » **ENTWICKLER:** BIOWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1998
- » **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte ...



PC Player 02/99

»Die Schwertküste präsentiert sich in edler 32-Bit-Grafik, dazu erklingen nette Weisen aus dem Lautsprecher und die vielen Unteraufgaben minimieren etwaige Langeweile. Trotz der metzellanlastigen AD&D-Regeln ist *Baldur's Gate* ein Tipp für alle AD&D-Veteranen und schlagfreudigen Nachwuchshelden.« (Roland Austinat)

Power Play 01/99

»Hat man einmal damit begonnen, sich mit den tapferen, zwielichtigen, dickköpfigen, verrückten, mit einem Wort lebendigen Helden herumzuschlagen – dann möchte man am liebsten gar nicht mehr damit aufhören!« (Joe Nettelbeck)

Was wir denken

Baldur's Gate ist heute keine Schönheit mehr und flacht inhaltlich gerade im Vergleich mit dem grandiosen zweiten Teil etwas ab. Doch das RPG von BioWare ist historisch wichtig, weil es ein totgesagtes Genre zurück ins Leben holte.

WALKER

Was SF-Ballerspiele angeht, ist *Walker* keines, das sich subtil gibt. Retro Gamer spricht mit Ian Dunlop und Neill Glancy vom schottischen Studio DNA, das auch für Megahits wie *Lemmings* oder *Grand Theft Auto* verantwortlich zeichnet.



FAKTEN

- » PUBLISHER: Psygnosis
- » ENTWICKLER: DMA Design
- » ERSCHIENEN: 1993
- » PLATTFORM: Amiga
- » GENRE: BALLERSPIEL

Eine große zweibeinige Tötungsmaschine namens Walker betritt um 1944 ein vom Krieg gezeichnetes Berlin.

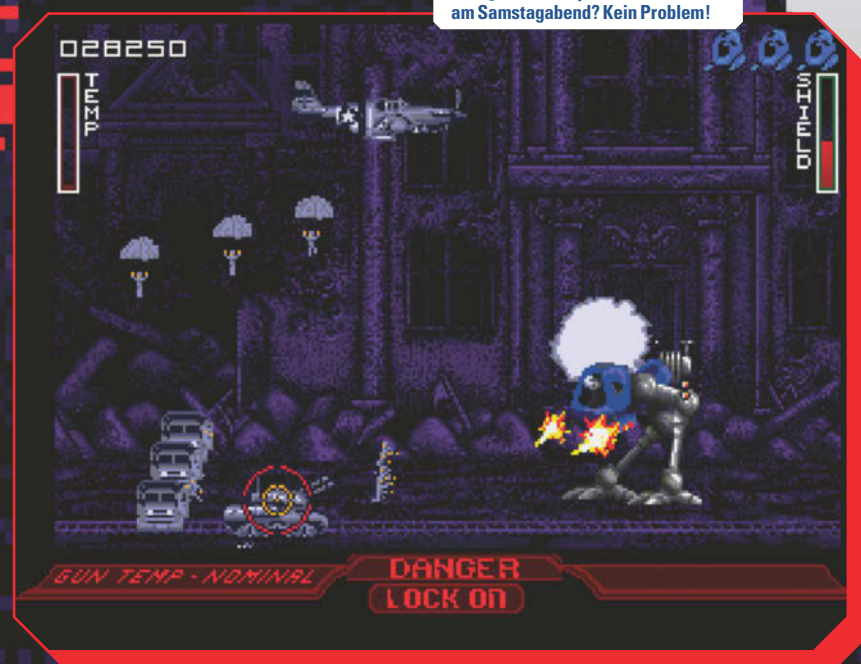
Flugzeuge dröhnen über sie hinweg, Fallschirmjäger springen ab und gleiten langsam den Bildschirm hinab, während sie Granaten auf den Mech schleudern. Dieser wirft seine 30-Millimeter-Kanone an und durchlöchert ihre Fallschirme, woraufhin sie nach unten stürzen und mit einem hässlichen Platschen aufschlagen.

Dies ist die erste von vielen absurden und zugleich brutalen Szenen in einem Spiel, dessen Protagonist eine Kreuzung zwischen dem ED-209

und einem stählernen Riesenhuhn zu sein scheint. Fortan ballert sich der Walker durch Horden ameisengleicher Truppen, die ihm hoffnungslos unterlegen sind, und reist dabei durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. „Ich mache dafür Paul Verhoeven verantwortlich“, lacht der Entwickler Ian Dunlop, womit er auf den Regisseur von *Robocop* und *Total Recall* anspielt. Ähnlich wie bei zwei weiteren bekannten Spielen des Studios aus Dundee in Schottland – *Lemmings* und *GTA* – kommt auch hier weder der Humor noch die Zahl der Todesopfer zu kurz.

Die grafische Umsetzung der Zerstörungswut und die detaillierten Animationen machten den Amiga-Exklusivtitel in den 90ern zum Vorzeigeeobjekt. „Ich suchte 1990 nach Aufträgen und sprach mit David Jones und Scott Johnson von DMA Design“, erinnert sich Ian an die Anfänge des Titels. „Scott hatte eine 3D-Software geschrieben, mit der er einen texturierten ‚Walker-Kopf‘ aus verschiedenen Perspektiven gerendert hatte. Das war damals ziemlich einzigartig. Mit

» [Amiga] Ein Parkplatz in Berlin Mitte am Samstagabend? Kein Problem!





» [Amiga] Dieser harmlose Zug könnte ja schließlich der Nazi-Goldzug sein ...



» [Amiga] Zeppeline sind nun wirklich keine Gegner für die Walker-Piloten!



» [Amiga] Die Levels in L.A. haben etwas von Terminator 2.

diesen Renderings, die wir in Sprites konvertierten, konnte der Walker seinen Kopf drehen und sich umsehen. Wir dachten uns also: „Hey, lasst und diesen coolen Side-Scroller mit Scotts Mecha-Kopf machen.“ Das war unsere ganze Vision.“

Ian ist sich nicht sicher, ob DMA Design tatsächlich ein komplettes Spiel von ihm erwartete. Er war freier Mitarbeiter und bekam dafür 500 Pfund pro Monat, was ihm damals zwar als viel Geld erschien, zurückblickend jedoch kein großes Risiko für die Firma darstellte. Schließlich wurde Ian aber doch fest angestellt und konnte gemeinsam mit dem externen Grafiker Neill Glancy das Walker-Universum ausarbeiten. „Ich arbeitete in einem Computerladen und verkaufte Soft- und Hardware“, erinnert sich Neill. „Ian war ein Kunde. Wir unterhielten uns über Spiele. Er hatte schon eine Weile an Walker gearbeitet, fand aber die Grafik verbesserungswürdig. Ich hatte mich bereits ein paar Jahre lang an Pixel-Grafik versucht und bot an, versuchsweise einen kompletten Level für sein Spiel grafisch auszugestalten.“

Für Neill waren diese Pixel-Grafiken mit ihrer Bewegungsunschärfe und der dynamischen Beleuchtung und Schatten das komplexeste Projekt, an dem er je gearbeitet hatte. „Die Filme Terminator und Akira waren für mich große stilistische Vorbilder für das Projekt. Ian baute die Grafiken ein und war von den Socken... sie sahen wirklich cool aus! Er nahm das Programm zu DMA mit, um es Dave Jones zu zeigen.“

Doch obwohl Jones beeindruckt war, mussten einige von Neills Designs gegen Entwürfe der firmeneigenen Grafikabteilung ausgetauscht werden,

da er kein offizieller DMA-Mitarbeiter war. „Während der Entwicklung hing ich oft mit Neill zusammen und besprach die Programmierung“, erzählt Ian. „Man konnte mit ihm prima Ideen diskutieren und er gab wertvolles Feedback. Seine Ideen, die auf Terminator basierten, konnten aufgrund der Firmenpolitik von DMA zwar leider nicht verwendet werden. Doch ich tat mein Bestes, die Grafikabteilung dazu zu bewegen, einige seiner Entwürfe zu übernehmen, die auf diese Weise dann doch noch im Spiel landeten.“

Eine der frappierenden Ähnlichkeiten, die Walker mit der beliebten Lemmings-Reihe von DMA aufweist,

sind die winzigen animierten „Strichmännchen“, die in beiden Spielen auf allerlei Arten ins Gras beißen. Ob sie nun der gigantischen Killermaschine ins Maschinengewehrfeuer laufen, von Gebäuden herunterschießen oder mit Jetpacks und Paragleitern auf das Schlachtfeld kommen – ihre Lebenserwartung beträgt meist nur Augenblicke. „Ich denke, dass die schiere Größe des Walkers, so wie sich DMA Design ihn vorgestellt hatte, nach winzigen



WALKER GRUNDWISSEN

■ Bei Walker steigt ihr in das Cockpit eines zweifüßigen Kampfroboters, der eine frappierende Ähnlichkeit mit einem überdimensionalen Huhn aufweist. Ausgerüstet mit einer Zeitmaschine wie bei Terminator muss sich der Walker durch vier Levels kämpfen: Berlin 1944, Los Angeles 2019, dem heutigen Mittleren Osten und dem Großen Krieg von 2420. Währenddessen werdet ihr von Horden winziger Truppen und deren mickrigem Kriegsgerät attackiert. Walker nutzt die Maus als Zielvorrichtung, was für ein 2D-Actionspiel eher ungewöhnlich ist.

» Terminator und Akira waren für mich große stilistische Vorbilder bei dem Projekt. « IAN DUNLOP

MÄCHTIGE MECHS

Sieben ausgewählte Roboter aus anderen Videospielen mit Mecha-Thema.

ASSAULT SUIT

■ Dieser robuste und vielseitige Mecha kämpft für das Pacific States Marine Corps in *Cybernator* von Konami (oder *Assault Suits Valken* in Japan). Der gepanzerte Kampfanzug kann mit Rakentriebwerken ausgestattet werden, um damit bis in den Weltraum zu fliegen.



AT-ST

■ Der nicht ganz so mächtige Kampfläufer aus der *Star Wars*-Saga ist vermutlich der einzige Typ Mech, der je von kleinen pelzigen Teddybären besiegt wurde. Im Automaten *Return Of The Jedi* könnt ihr euren eigenen AT-ST als Chewbacca steuern. Passt aber auf die Baumstämme auf!



CYBERBOT

■ Diese Kampfmaschinen, die zum ersten Mal in *Armoured Warriors* von Capcom auftraten, bekamen später mit *Cyberbots: Full Metal Madness* ihr eigenes Spin-off. Es gibt jede Menge zur Auswahl, darunter diese panzerartige Schöpfung namens Guldin.



SLUGANOID

■ Dieser Mech erscheint in *Metal Slug 2*, sobald unsere Helden ein ägyptisches Grabmal betreten. Mit seinem Doppelmaschinengewehr und der mächtigen Kanone ist er ideal für den Kampf gegen den Endboss.



WANZER

■ Japaner hatten schon immer ein Faible für exotisch klingende deutsche Begriffe, doch ein „Wanderpanzer“ oder kurz „Wanzer“, wie er in Squaresofts Reihe *Front Mission* vorkommt, ist schon ein besonderes Kuriosum.



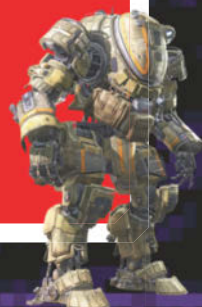
TIMBER WOLF

■ Vermutlich ist dieser Mech einer der bekanntesten der *MechWarrior*-Serie und trägt ein tödliches Arsenal aus Maschinengewehren, Lasern und Langstreckenraketen auf den Schultern. Für Mitglieder des Clans Wolf ist dieses Gerät im Kampf die erste Wahl.



TITAN

■ Es ist dieser eine Augenblick in *Titanfall*, wo die Kamera zum ersten Mal wechselt und ihr nicht mehr ein einfacher Fußsoldat seid, sondern einen gigantischen Mech steuern dürft, der unvergesslich bleibt.



► Feinden geradezu schrie“, erklärt Ian. „Ich dachte gar nicht lange darüber nach, da ich bereits mit *Lemmings* zu tun gehabt hatte ...“

„Wir fanden diesen ‚Pixel-Schabernack‘ wirklich lustig“, freut sich Neill. „Und *Lemmings* hatte uns gezeigt, dass es Spaß brachte, kranke Dinge mit kleinen Sprite-Kreaturen anzustellen.“ Die Erstellung der Animationen verschlang jedoch viel Zeit, wobei Neill auch noch für die Bewegungsunschärfe und die Beleuchtung zuständig war. Dies war zu jener Zeit keinesfalls Standard; bei den meisten Ballerspielen gab es beim Schießen bestenfalls einen Blitz zu sehen. Doch in Neills Prototyp beleuchtete das Mündungsfeuer sogar den Schützen und warf einen Schatten hinter ihn. „Das Ganze war stark von *Akira* inspiriert“, erklärt Neill. „Es schaffte es leider nicht bis ins fertige Spiel, da man zu viel von dem hätte

umwerfen müssen, was schon da war. Für mich war das zuerst ein Dämpfer, doch am Ende stellte mich Dave Jones als Designer ein. Ich arbeitete dann am [unveröffentlichten] *Walker 2* und an einem Musikspiel für die neu aus der Taufe gehobenen Rockstar Games.“

Verglichen mit vielen anderen scrollenden Ballerspielen für den Amiga zeichnete sich *Walker* durch eine einzigartige Steuerung aus, bei der ihr mit der Maus das Fadenkreuz und mit der Tastatur oder dem Joystick die Bewegungen eures Mechs steuert. Außerdem scrollte der Hintergrund von links nach rechts, was ungewöhnlich für die Ballerspiele jener Zeit war. „Ich wollte dem Spieler so viel Freiheit wie möglich geben, auf jede beliebige Stelle des Bildschirms schießen zu können und gleichzeitig den Walker zu bewegen“, erläutert Ian.

„Es klappte, ohne dass man einen Joystick unbedingt ge-

» [Amiga] Passt auf das Napalm auf ...



» [Amiga] Raketenwerfer und A10-Thunderbolts können ziemlich nerven.



» [Amiga] Der Walker hat auch einen Cameo-Auftritt in *Lemmings 2*.



» [Amiga] An diesem Panzer kamen viele Spieler nicht vorbei. Tipp: Zielt auf die Ketten.



MAKING OF: WALKER

braucht hätte. Ich denke auch, dass es die Spieltiefe erhöhte. Solche Kleinigkeiten mag ich, zum Beispiel das Aufschalten auf die Feinde. Beim Scrolling erinnere ich mich, dass wir nur Renderings hatten, wo der Walker von rechts nach links schaute und Dave Jones einfach etwas anderes machen wollte. Dave gab mir auch Tipps zum Scrolling des gesamten Bildschirms – etwas, das er schon von *Menace* kannte.“

Ian erzählt uns von zusätzlichen Abschnitten im Spiel, die aufgrund von Zeitdruck wieder entfallen mussten. So gab es etwa einen unterirdischen Level mit Plattformen. „Genau wie *Prince Of Persia*, nur mit Schusswaffen“, lacht er. Der Entwurf sah vor, dass der Pilot des Walkers am Ende jeden Levels aus dem Cockpit steigen und in eine unterirdische Basis gehen sollte. Er sollte dort vier Sprengladungen an strategisch wichtigen Stellen platzieren, die er über Aufzüge und das Überspringen von Abgründen erreichen konnte. Nach der letzten Ladung hätte er eine begrenzte Zeit zum Entkommen gehabt. „Das wurde alles gestrichen, weil Psygnosis das Spiel endlich herausbringen wollte. Sie hatten Angst vor Raubkopien und wollten nicht noch mehr Geld in die Fertigstellung der Grafik stecken, was tatsächlich noch ein Haufen Arbeit gewesen wäre.“

Walker war eines der letzten Spiele, die von Psygnosis für die einfacher ausgestatteten

Amiga-Modelle veröffentlicht wurden, obwohl die Modelle mit einer Speichererweiterung ein paar Gimmicks abbekamen. „Wenn ihr mehr Speicher hattet, dann konntet ihr digitalisierte Sprachausgabe zwischen dem Walker und dem HQ hören“, erzählt Neill. „Ian und ich hatten das mit Walkie-Talkies aufgenommen...“

Am Ende der Entwicklung war Neill stark mit den letzten beiden Abschnitten, dem Mittleren Osten und dem Jahr 2420, beschäftigt, während sich Ian auf die Feind-KI konzentrierte. Viele Spieler werden diese beiden Levels jedoch ohne Cheaten nie zu Gesicht bekommen haben. „Ich denke, dass die meisten das Spiel zu schwer fanden“, gesteht Neill ein. „Doch wir mussten die Messlatte hoch setzen, damit man nicht einfach so durch das ganze Spiel brettern konnte. Es gab nicht besonders viele Levels, sodass die Lernkurve sehr steil sein musste. Heutzutage würden wir das bestimmt ganz anders machen, aber damals gab es noch kaum Endkunden-Tests, und man brachte das Spiel einfach so auf den Markt, wie es war.“

Wie Ian enthüllt, gab es auch Pläne für eine Konsolenfassung von *Walker*. Er selbst arbeitete an einer Umsetzung für das Mega Drive, die allerdings nicht besonders weit kam.

Als sie nach kurzer Zeit eingestellt wurde, verließ Ian DMA De-

sign, um bei Iguana Entertainment UK anzufangen. Kurze Zeit später wurde Neill als Projektleiter für *Walker 2* (siehe Kasten) verpflichtet, doch auch dieses Vorhaben kam nicht zu einem Abschluss.

Später folgte Neill Ian zu Iguana und entwickelte dort das SNES-Hüpfspiel *Zero The Kamikaze Squirrel*. Danach verantwortete er als Chefdesigner das *South Park*-Spiel von 1998. Ian selbst arbeitete bei Iguana an den ersten beiden *Turok*-Titeln, bevor er zu Ion Storm nach Texas wechselte und dort an *Deus Ex: Invisible War* und *Thief: Deadly Shadows* mitarbeitete. Zuletzt war er bei *Contra 4* und *Konductra* für den Nintendo DS beteiligt. Nach den ersten beiden *GTA*-Teilen schlossen DMA Design ihr Büro in Dundee, zogen nach Edinburgh um und nannten sich fortan Rockstar North. Der Rest ist Geschichte – wir haben leider immer noch keine 15 Meter hohen Mechs durch Liberty City ziehen sehen!

» [Amiga] Der Endboss sieht verdächtig nach R-Type aus.



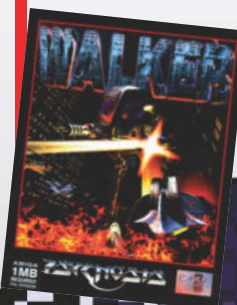
ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MENACE
SYSTEM: Amiga
JAHR: 1988

LEMMINGS (ABGEBILDET)
SYSTEM: Amiga
JAHR: 1991

GRAND THEFT AUTO
SYSTEM: PC, PSone
JAHR: 1997

» Die futuristisch gestaltete Schachtel passt gut zum Spiel.

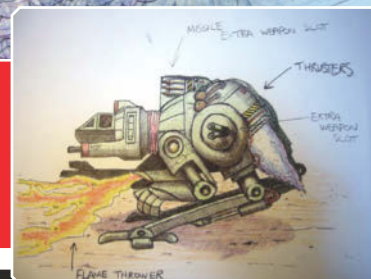
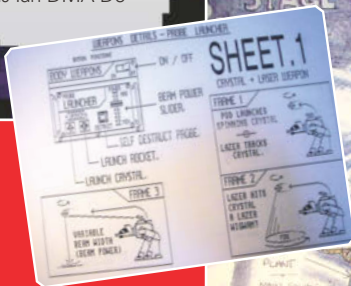


WALKER 2

Kurz nach der Fertigstellung von *Walker* wurde Neill Glancy von DMA Design zur Arbeit an einem Nachfolger eingestellt, der jedoch nie erschienen ist. Neill hat jedoch immer noch viel vom Original-Designmaterial, welches wir euch hier auszugsweise vorstellen.

„Wir wollten viele der Unzulänglichkeiten des ersten Teils ausbügeln, besonders den Mangel an Auswahl bei den Waffen“, erzählt uns Neill. „Außerdem planten wir, die Grafik vollkommen zu überarbeiten, um ein paar Forschungsergebnisse einzubringen. Wir sahen uns auch das 3DO an, weil es CD-ROMs nutzte und wir die Hintergründe von der CD streamen wollten. Man sollte einen frei gestaltbaren ‚Walker-Rahmen‘ haben, wobei der Spieler Geld durch Missionen verdienen sollte, womit er seine Basis und seine Fertigkeiten hätte aufrüsten können. Die Feinde sollten viel intelligenter sein und wir dachten uns eine interessante Geschichte und packende Bosskämpfe aus. Wir forschten auch am Parallax-Scrolling und wollten mehr Bewegung zwischen dessen einzelne Schichten bringen.“

Das Design von *Walker 2* war faszinierend und seiner Zeit voraus. Es hatte viele Elemente, die man erst aus heutigen Spielen kennt. Neill schließt mit den Worten: „Als ich DMA Design verließ, um in die USA zu gehen, verließ mit mir auch das Spiel die Firma. Ich würde das Projekt heute wirklich gerne nochmal anpacken, falls jemand zufällig ein paar Millionen dafür springen lässt!“



The background is a pixel art illustration of a sports arena. In the center, a flaming torch sits on a pedestal. To the right, a player in a blue jersey and orange pants is shown in a dynamic pose, possibly jumping or running. The arena has a green field, grey tracks, and a checkered pattern in the background. The sky is blue with pixelated clouds.

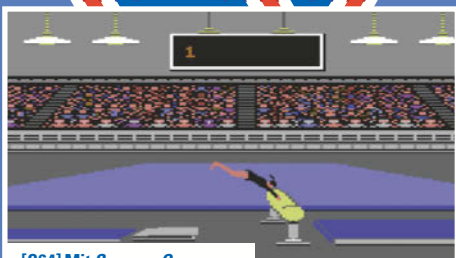
DIE GESCHICHTE VON



EPYX' GAMES

REIHE

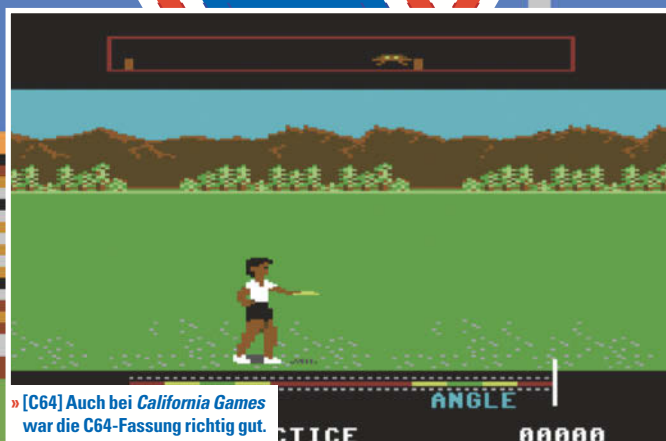
Nur wenige Retro-Sportspiele können heute noch überzeugen, doch die *Games-Reihe* von Epyx ist eine der wenigen Ausnahmen. Retro Gamer spricht mit den Machern der Spiele, die für viele ausgeleierte Joysticks verantwortlich zeichnen.



» [C64] Mit *Summer Games* legte Epyx die Messlatte gleich sehr hoch.



» [C64] *World Games* war ein wenig verrückter als die anderen Titel.



» [C64] Auch bei *California Games* war die C64-Fassung richtig gut.

Epyx war einer der Pioniere der Videospiele. Titel wie *Temple of Apshai*, *Jumpman* und *Pitstop* begeisterten frühe Besitzer eines Commodore 64, eines 8-Bit-Ataris oder anderer Heimcomputer. Richtig erfolgreich wurde das Unternehmen allerdings erst, als es seinen Fokus auf Sportspiele richteten. Los ging es mit *Summer Games*, und der Rest ist Geschichte.

Ursprünglich hatte Epyx gar nicht vor, eine ganze Serie von Sporttiteln zu produzieren, eigentlich wollten sie nur ein passendes Spiel zu den Olympischen Spielen 1984 im kalifornischen Los Angeles entwickeln. Zum einen war das Großereignis der bedeutendste Sportevent des Jahres, zum anderen stammte Epyx selbst aus Kalifornien, und dort gehörte Sport einfach zum Lifestyle dazu.

Summer Games entstand zuerst für den Commodore 64. Im Ge-

gensatz zu vielen anderen Sportspielen jener Zeit, die wie *Daley Thompson's Decathlon* versuchten, durch heftiges Dauerrütteln am Joystick vor allem die körperliche Anstrengung zu simulieren, legte es Wert auf Timing und Technik, die sich zudem in den einzelnen Disziplinen merklich unterschieden. Dazu kam eine tolle Grafik, vor allem die Animationen waren gelungen. Das kam an: *Summer Games* verkaufte sich so gut, dass schnell Umsetzungen für weitere Plattformen folgten.

Für einen der Ports war Chuck Sommerville zuständig, der später auch den Strategie-Puzzler *Chip's Challenge* entwarf. „Meine erste Aufgabe bei Epyx bestand darin, *Summer Games* vom C64 auf den Apple II zu bringen. Epyx hatte mich speziell dafür eingestellt“, erinnert er sich. „Das Spiel auf den Apple II zu konvertieren war eine große Herausforderung, da ich auf keine Hardware-Sprites zurückgreifen konnte. Stattdessen musste ich meine eigenen Routinen schreiben und diese so lange

ausprobieren, bis es funktionierte. So etwas hatte ich vorher noch nie gemacht. Die C64-Programmierer waren von meiner Arbeit sichtlich beeindruckt. Sie luden mich ein, auch weiterhin an ihren Spielen mitzuarbeiten.“

Der große Erfolg von *Summer Games* animierte Epyx zunächst zu einem klassischen Nachfolger. *Summer Games II* erschien bereits ein Jahr später. Das war der Zeitpunkt, an dem der vielleicht wichtigste Mann hinter den meisten Games-Spielen hinzu-stieß: Matt Householder, der heutzutage eher als Produzent der *Diablo*-Reihe bekannt ist. Matt erinnert sich an den extremen Druck, der beim zweiten Teil von den Epyx-Bossen ausging: „Der unglaubliche Erfolg von *Summer Games* im Jahr 1984 schrie geradezu nach einem Nachfolger. Daher wies Epyx seine internen Mitarbeiter auch gleich dazu an, *Summer Games II* zu programmieren. Es sollte so schnell wie möglich fertig gestellt werden – im Frühjahr 1985. Wir begannen ▶

WELT-SPIELE

Wir sagen euch, wo die einzelnen Disziplinen herkommen.

ARKTIS

KAYAKFAHREN

■ Summer Games II

KANADA

BAUMSTAMMROLLEN

■ World Games

USA

TONTAUBENSCHIESSEN

■ Summer Games

HALF-PIPE

■ California Games

BMX

■ California Games

FRISBEE

■ California Games

BULLENREITEN

■ World Games

SNOWBOARDEN

■ California Games II

SPANIEN

FECHTEN

■ Summer Games II

ENGLAND

TURMSPRINGEN

■ Summer Games

RADFAHREN

■ Summer Games II

EISKUNSTLAUF

■ Winter Games

EISKUNSTLAUF

■ Winter Games

JETSKI

■ California Games II

SCHOTTLAND

HOCHSPRUNG

■ Summer Games II

BAUMSTAMMWERFEN

■ World Games

SCHWEIZ

SKI ALPIN

■ Winter Games

BOB

■ Winter Games

RÖDELN

■ Winter Games

FRANKREICH

REITEN

■ Summer Games II

SLALOM

■ World Games

SKATEBOARD

■ California Games II

GRIECHENLAND

FREISTIL (SCHWIMMEN)

■ Summer Games

SPRINTEN

■ Summer Games

4x400 METER

■ Summer Games

STAFFELLAUF

■ Summer Games

DREISPRUNG

■ Summer Games

SPEERWURF

■ Summer Games

HAWAII

BODYSURFING

■ California Games II



» [Atari ST] An den Erfolg des Originals konnte California Games II nicht anknüpfen.

► sofort mit den Planungen, als das erste Spiel fertig war.“

Auch Chuck war maßgeblich am Nachfolger beteiligt, war dieses Mal aber nicht für einen Port, sondern für das eigentliche Spiel und seine Inhalte zuständig. Auf unsere Frage, wie schwer es gefallen sei, neue Sportarten auszuwählen, nachdem die populärsten schon im Erstling Verwendung gefunden hatten, antwortet er routiniert: „Die Entscheidung für die neuen Disziplinen fand wie eine Diskussion an einem großen runden Tisch statt. Wir schrieben Unmengen an Ideen auf eine Tafel und arbeiteten diese nach ihrer Machbarkeit aus. Viele Ideen waren darauf zurückzuführen, was die Leute am besten konnten. Kevin Norman etwa war begabt im Umgang mit Programmierertools und entwickelte dieses coole Animationsprogramm für die Reit-Disziplin. Letztendlich verwendeten wir diese Engine für alle folgenden Spiele.“

Eine der größten Herausforderungen für beide Summer Games-Titel bestand darin, sie auf den bescheidenen 8-Bit-

Geräten so realistisch wie möglich aussehen zu lassen. Arthur „Art“ Koch, einer der Lead Artists der Serie, klagt uns sein Leid: „Am schwierigsten waren die Schattierungen. Wenn der Arm einer Figur nur zwei Pixel breit war, konnte man nur einen dunklen und einen hellen Farbton verwenden. Ich experimentierte damit, sie ein wenig flacher wirken zu lassen, doch das hätte nicht mehr zum restlichen Stil sowie der Erwartung der potenziellen Käufer gepasst. Die Farbpalette war begrenzt und sehr kräftig und und daher eher für einen Cartoon-Look geeignet. Auch bei der Anzahl der Frames einer Animation waren wir eingeschränkt. Doch mir gefiel das Resultat besser als das später eingesetzte Motion-Capture-Verfahren: Der Spieler bekam umgehend eine Reaktion auf seine Eingaben zu sehen, die Posen waren großartig.“ Und noch

» DAS SPIEL AUF DEN APPLE II ZU KONVERTIEREN WAR EINE GROSSE HERAUSFORDERUNG, DA ICH AUF KEINE HARDWARE-SPRITES ZURÜCKGREIFEN KONNTE. STATTDEN-SEN MUSSTE ICH MEINE EIGENEN ROUTINEN SCHREIBEN. SO ETWAS HATTE ICH VORHER NOCH NIE GEMACHT.«

CHUCK SOMMERVILLE

KRETA
STABHOCHSPRUNG
■ Summer Games

NORWEGEN
SKISPRINGEN
■ Winter Games
BIATHLON
■ Winter Games
FREISTIL (SKI)
■ Winter Games

RUSSLAND
GEWICHTHEBEN
■ World Games

NIEDERLANDE
EISSCHNELLAUF
■ Winter Games

BELGIEN
GYMNASTIK
■ Summer Games

JAPAN
SUMO-RINGEN
■ World Games

DEUTSCHLAND
FÄSSERSPRINGEN
■ World Games

ÄGYPTEN
RUDEHN
■ Summer Games II

CHINA
FOOTBAG
■ California Games
HANGEGLEITER
■ California Games II

TAHITI
SURFEN
■ California Games

» Die Surf-Disziplin der Lynx-Version erhielt ihr eigenes T-Shirt.



» Matt Householder, der wichtigste Mann der Games-Reihe, mit seiner Frau Candi Strecker.

ein Problem: „Die Spielfigur an den Hintergrund anzupassen und dabei einen Treppcheneffekt zu vermeiden war richtig schwierig – wir hatten schließlich keine Tools, um die Sprites direkt am Hintergrund zu überprüfen. Ob es funktionierte, sahen wir erst im Spiel.“

Nach der Fertigstellung von *Summer Games II* war fast schon klar, dass nun ein weiteres Spiel basierend auf den Olympischen Winterspielen anstand. Der harte Terminplan bei Epyx hatte den Mitarbeitern allerdings zuge-setzt. „Sowohl Programmierer als auch Grafiker hatten zu dieser Zeit genug von der Games-Reihe“, fasst es Matt zusammen. „Aus diesem Grund wurde *Winter Games* an Action Graphics aus-

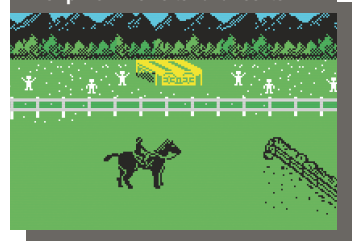
Illinois vergeben. Das Studio befand sich jedoch in Schwierigkeiten und konnte keine Gehälter mehr zahlen. Der Gründer setzte sich nach Colorado ab und ließ den großen Teil seiner Mitarbeiter zurück. Nachdem ich von Epyx im Sommer 1985 eingestellt worden war, wurde mir schon kurz darauf die Verantwortung an der Entwicklung von *Winter Games* übergeben. Erscheinen sollte es schon im Herbst, pünktlich zum Start der Weihnachtssaison. Zum Glück für mich und Epyx waren die eigentlichen Entwickler weiterhin gewillt, das Spiel mit der nötigen Sorgfalt fertigzustellen – sie vertrauten darauf, nachher Lizenzzahlungen zu erhalten.“

Trotz aller Hingabe der Entwickler musste Epyx jedoch Änderungen vornehmen, verrät uns Matt: „Epyx hatte Action Graphics nach einem Designvorschlag für *Winter Games*

gefragt, woraufhin Richard Ditton eine Brainstorming-Session einberief. Mit dabei war der Rest des Design-Teams von Action Graphics, bestehend aus Bob Ogdon, Elaine Ditton, Lonnie Ropp, Carl Norgren und Dave Thies. Das technische Designdokument, das Richard in der Folge vorlegte, listete nur sechs Disziplinen auf: Bob, Biathlon, Eiskunstlauf, Freistil-Eiskunstlauf, Skispringen und Freistil-Skifahren.

Der Grund: Da ihm nur ein Programmierer, ein Sounddesigner, zwei Grafiker und alles in allem sechs Monate bis zum geplanten Release zur Verfügung standen, musste Richard die Ideen aus dem Brainstorming aufs Wichtigste zurecht kürzen. Biathlon etwa behielt er deswegen, weil er es für etwas Besonderes hielt. Die Bob-Disziplin hatte eine 3D-Perspektive, deren Umsetzung insbesondere in Hinblick auf die verbleibende Zeit die größten Probleme bereitete. Mit dem Hot-Dog-Event (Freistil) wich man hingegen erstmals von den Olym-

» [ZX Spectrum] *Summer Games II* enthielt technisch anspruchsvolle Disziplinen wie Reiten und Fechten.



» [C64] Grafisch fiel die Reihe vor allem durch ihre tollen Animationen auf.





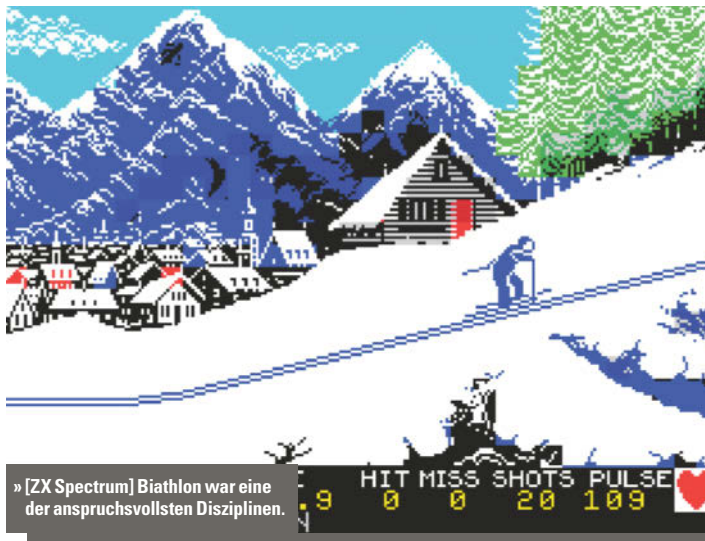
» [Atari ST] *California Games II* kam etwas ernster als die Vorgänger daher.

► pischen Spielen ab, da dieses keine offizielle Disziplin war. Letzten Endes ließ sich Action Graphics von Epyx doch noch zu einer siebten Sportart nötigen: Eisschnelllauf. Hierfür versorgte Epyx das Studio allerdings auch mit einer dringend nötigen Vorabzahlung sowie dem Quellcode der Rennrad-Disziplin aus *Summer Games II*. Heute kann Matt darüber grinsen: „Die Verkaufsabteilung bestand auf mehr als sechs Sportarten, da *Summer Games* bereits sieben und *Summer Games II* sogar acht hatte.“

Winter Games wurde zu einem noch größeren Verkaufsschlager als die beiden *Summer Games*-Teile zuvor. Epyx wollte natürlich weiterhin von der Popularität profitieren. „Epyx' internes Grafikteam stand der grafischen Qualität von *Winter Games* kritisch gegenüber. Also entschieden sie sich, die Sache beim nächsten Mal wieder selbst in die Hand zu nehmen“, erzählt uns Matt. „Unglücklicherweise war Epyx' eigenes Programmier-Team jedoch gerade mit anderen Aufgaben beschäftigt, zusätzlich waren sie immer noch von der quasi durchgehenden Crunch-Time der beiden *Summer Games*-Teile

ausgelaugt. Marketing-Chef Bob Botch lud deshalb zu einem großen Meeting des Marketings, des Vertriebs, der Grafiker und Programmierer, meinem Boss Bob Lindsey und mir. Schnell kamen wir zu dem Schluss, dass wir uns beim nächsten Spiel ganz neuen Disziplinen widmen wollten, die es bei den Olympischen Spielen gar nicht gibt.“ Da viele der Beteiligten die ABC-Sendung *Wide World of Sports* mochten, einigten sie sich auf den Namen *World Games* und sammelten ein Dutzend oder mehr Ideen für Disziplinen.

Matt fährt fort: „Von mir kam der Vorschlag, dass wir im Ladebildschirm eine Weltkugel und das Logo einer Airline als Product Placement einblenden. Später unterschrieb dann Continental Airlines einen Sponsorvertrag. Ich hielt die Ideen des Meetings in meinen Notizen fest, ergänzte sie mit eigenen Einfällen und reduzierte die Anzahl der Disziplinen auf acht Sportarten, die mir gefielen. Dann führte ich sie schriftlich aus, inklusive der geplanten Interaktionsmöglichkeiten für den Spieler. Die Grafiker und Programmierer konnten das dann als Designdokument verwenden.“



» [ZX Spectrum] Biathlon war eine der anspruchsvollsten Disziplinen.

SPORTLICHE SPIN-OFFS

Die beiden unehelichen Kinder der *Games*-Reihe.

1988 brachte US Gold, der Vertrieber von Epyx in Europa, zwei inoffizielle Spin-offs namens *The Games: Summer Edition* und *The Games: Winter Edition* heraus. Beide Titel sollten sowohl die Disziplinen der beiden Originale sowie komplett neue Sportarten enthalten. Allerdings wurden sie mehr auf den Solo-Part ausgerichtet, obwohl die Serie traditionell Multiplayer-Duelle in den Fokus rückte. In der *Summer Edition* etwa spielt ihr ein Mitglied des Olympia-Teams der USA aus dem Jahr 1988 und müsst versuchen, eine Medaille für euer Land zu gewinnen. Für kurze Zeit war die *Summer Edition* auch als *Summer Games 3* bekannt, bevor es als *Go for Gold* als Budgettitel veröffentlicht wurde, um Verwechslungen mit den offiziellen *Summer Games* zu vermeiden.

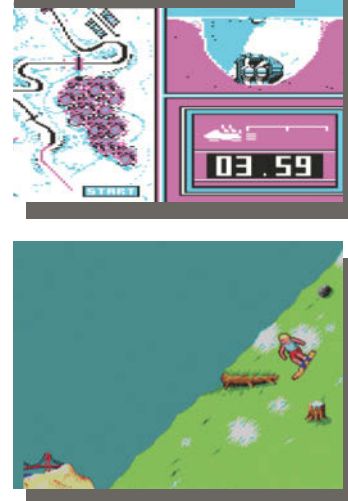
D ie überwiegend ungewöhnlichen Sportarten für *World Games* auszusuchen, gestaltete sich allerdings schwieriger

als bei den traditionellen in den vorigen Spielen. Sie mussten einerseits spielerisch funktionieren, andererseits aber auch die Zielgruppe ansprechen. „Ich war nicht der alleinige Designer – bei der Umsetzung halfen mir sowohl die Programmierer von K-Byte in Troy, Michigan, als auch die Grafiker von Epyx“, stellt Matt klar. „Ich suchte Disziplinen von überall auf der Welt aus, bei denen ich davon ausging, dass sie dem Geschmack unserer Kunden entsprachen.“ Die meisten Disziplinen waren oder wirkten typisch für das Land, in dem sie stattfanden – Bullenreiten, Baumstammwerfen, Sumo und Klippen springen sind hierfür gute Beispiele. Bei anderen Sportarten war es komplizierter, sagt Matt: „Das Gewichtheben etwa verfrachtete ich nach Russland, weil diese Nation in den 80ern hier ganz oben mitmischte. Der Slalom gehörte wegen Jean-Claude Killy zu Frankreich. Und die Musik beim Baumstammrollen war eine Melodie von Stephen Foster aus einem Monty-Python-Sketch mit kanadischen Mountys.“

Deutsche Leser wird natürlich vor allem interessieren, wie Epyx herausgefunden haben will, dass unser Nationalsport das todesmutige Springen über aufgereichte Fässer ist. „Das Fässerspringen bekam Deutschland, weil es einfach eine olympische Macht ist.“

World Games konnte spielerisch tatsächlich überzeugen, auch wenn der ernsthafte Aspekt der

» [PC] *Winter Games* überzeugte mit einer tollen Auswahl an Events.



Sportsimulation doch etwas in den Hintergrund trat. Im Verkauf konnte es nicht ganz an seine Vorgänger anknüpfen, war aber für Epyx noch erfolgreich genug, um einen weiteren Serienteil in Angriff zu nehmen. Wobei Matt schon in der Endphase des aktuellen Projekts, im Sommer 1986, mit diesem Nachfolger zu beschäftigen begann: „Als ich mit meiner Frau Candi Strecker am Wochenende im Excelsior in San Francisco frühstücken wollte, sahen wir ein Kind die Lisbon Street auf dem Skateboard hinunterbetreten. Candi guckte mich an und meinte, ich solle doch etwas mit Skateboards machen. Ich war sofort von der Idee fasziniert, als Nächstes ein Spiel mit alternativen und an Jugendliche gerichtete Sportarten anzugehen. Candi und ich sammelten auf dem Weg zum Frühstück erste Ideen, heraus kamen die Disziplinen Half-Pipe, Surfen, Frisbee, BMX, Hacky-Sack (Footbag) und Rollschuhlaufen. Alle Disziplinen hatten irgendwas von Kalifornien und stammten aus den 60ern und 70ern mit einer kleinen 80er-Prise. Als ich die Woche darauf wieder auf der Arbeit war, schrieb ich alles auf. Das Spiel nannte ich *Rad Sports*. Kurze Zeit darauf präsentierte ich es bei einem Meeting, und es wurde entschieden, dass das interne Team die Entwicklung daran sofort beginnen sollte.“

Chuck Sommerville wurde zum Lead Programmierer des Projekts. Er war nicht nur bestens mit den Vorgängern vertraut, sondern kannte sich auch mit einer der Sportarten aus. „In den 70ern war ich ein begeisterter Skateboarder gewesen, ich verbrachte damals so gut wie jeden Tag in einem Skate-Park. Ich konnte alle Tricks und war wirklich gut darin. Ich habe den Sport nur wegen eines schweren Schädel-Hirn-Traumas aufgegeben.“ Das Projekt war mittlerweile in *California Games* umbenannt worden. Chuck ahnte sehr früh, dass es etwas Besonderes werden würde, und er profitierte selbst sehr davon: „Epyx und

» FÜR DIE ANIMATIONEN SCHAUTE ICH STUNDENLANG SKATE-VIDEOS AN. ICH TRAF BERÜHMTE SKATEBOARDER, DIE EPYX FÜR DIE VERMARKTUNG AN LAND GEZOGEN HATTE. «

ARTHUR KOCH

ich hatten ein Lizenzabkommen. Mit dem dadurch verdienten Geld leistete ich die erste Anzahlung für mein Haus und bin heute schuldenfrei. Man kann also sagen, dass *California Games* mein Leben stark verändert hat.“

Der mittlerweile fünfte *Games*-Titel wurde zu einem noch größeren Verkaufshit als die vorangegangenen Spiele. Matt erinnert sich: „*California Games* brach endgültig mit der Tradition der Olympia-Metapher, die einst als Inspiration diente. Es war ein eigenständiges Produkt, das eine riesige Zielgruppe ansprach. Seine Popularität führte vermutlich sogar zu der Erfindung der X Games von ESPN, die denselben alternativen, rebellischen Nerv trafen.“

California Games erschien auf allen möglichen Plattformen, vom Atari 2600 über den C64 bis hin zu 16-Bit-Konsolen wie dem Mega Drive und sogar für den Handheld Lynx. Letzteres war einerseits kein Wunder, andererseits die Ursache dafür, dass es mit Epyx bergab ging und der Nachfolger des Spiels der Letzte der Serie wurde: Epyx versuchte sich auch als Hardware-Hersteller, einige von euch haben sicher vom *Epyx 500XJ* Profi-Joystick oder von ihrem Fast-Loader-Modul für C64 gehört. 1986 begann die Firma, eine Handheld-Konsole namens Handy („praktisch“) zu entwickeln. Doch die Entwicklungskosten wuchsen dem Studio über den Kopf, und so verkaufte es das Projekt

an Atari, die es in Lynx umbenannten. Doch der Verkauf konnte Epyx nicht mehr retten.

Chuck erinnert sich an die chaotische Zeit: „Über Nacht wurden aus 150 Programmieren bei Epyx 15, die nur noch dafür sorgen konnten, dass existierende Projekte abgeschlossen wurden.“ Entsprechend änderte sich auch die Rolle von Matt Householder beim bereits laufenden *California Games II*: „Es ging nur noch darum, das Überleben von Epyx zu sichern. Gil Colgate, Chuck Sommerville, Art Koch und Kevin Furry halfen ebenfalls mit.“

Art erinnert sich dennoch gerne an *California Games II*: „Auf den Skateboard-Abschnitt bin ich besonders stolz. Für die Animationen habe ich viele Stunden lang Videos angeschaut. Ich traf zudem bekannte Skateboarder, die Epyx für die Vermarktung an Land gezogen hatte. Viel Spaß machte es auch, das Intro zu programmieren. Es zog den Spieler viel mehr ins Geschehen, als es eine Cutscene getan hätte. Ihr musstet nur Start drücken, und es ging gleich ins Spiel.“

California Games II war weniger sauber programmiert als gewohnt und kein großer Erfolg; zahlreiche geplante Portierungen wurden nie verwirklicht. Eine Serie, die einen glorreichen Start hingelegt hatte, fand damit ein plötzliches und bitteres Ende.



Besonderen Dank an Matt Householder, Chuck Sommerville und Arthur Koch.



» [PC] Viele Leute hinter der Games-Reihe entwickelten später den Titel *3DO Decathlon*.

DIE GESCHICHTE VON Epyx' GAMES-REIHE

DIE KONKURRENZ

Welche Spiele schaffen es auf das Podium?

GOLD

TRACK & FIELD

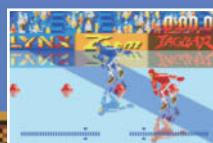
■ Wenn Retrofreunde über Sportspiele im Bereich der Athletik nachdenken, kommt ihnen vermutlich Konamis Spiel aus dem Jahr 1983 in den Sinn. Es enthielt sechs Sportarten, einen Multiplayer-Modus für zwei Spieler und eine intuitive Steuerung. Das Spiel war ein Riesenhit, auch wenn sich die Disziplinen stärker ähnelten als bei *Summer Games*. Es erschien als Automat, fand aber auch den Weg auf viele Heimgeräte.



SILVER

ALPINE GAMES

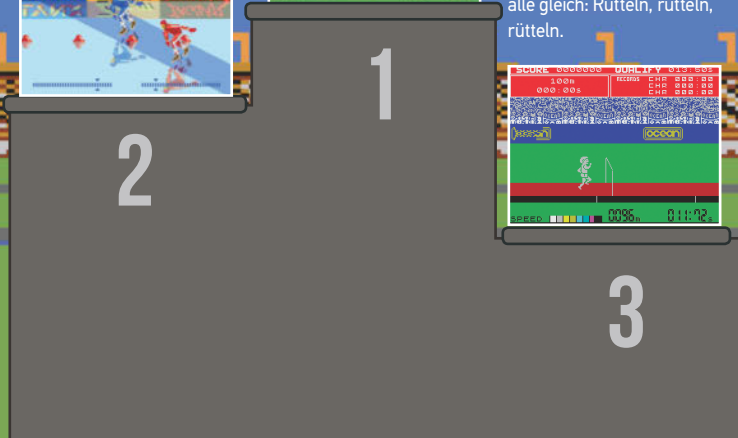
■ Dieses fabelhafte Spiel für den Atari Lynx kam wie aus dem Nichts und sichert sich trotzdem die Silbermedaille. *Alpine Games* war der Erstling von Duranik, die heute mehr für ihren Dreamcast-Shooter *Sturmwind* bekannt sind. Mit seinen neun Disziplinen muss es sich nicht hinter *Winter Games* verstecken, zumal die Grafik einen neuen Standard auf dem ursprünglich von Epyx entwickelten Handheld setzte.



BRONZE

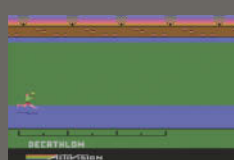
DALEY THOMPSON'S DECATHLON

■ Drei Spiele gehörten zu Oceans Daley Thompson-Reihe, das bekannteste ist *Decathlon*. Im Gegensatz zu *Summer Games* ging es hier um brachiale Kraft am Joystick: Wir wollen nicht wissen, wie vielen Spielern es schmerzende Handgelenke einbrachte und wie viele Knüppel es auf dem Gewissen hat! Veröffentlicht wurde es 1984, auf der Kassette befanden sich zehn Disziplinen. In Wahrheit spielten sie sich fast alle gleich: Rütteln, rütteln, rütteln.



VERFOLGER DECATHLON

■ Activisions bahnbrechender Titel aus dem Jahr 1983 war der Titel, der das Genre der Multi-Disziplin-Sportspiele begründete. Aus heutiger Sicht ist es arg sperrig, trotzdem hat es sich seinen Platz in der Videospiel-Geschichte verdient.



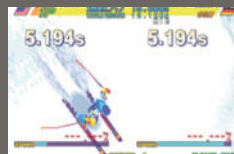
VERFOLGER ATHLETE KINGS

■ Segas exzellentes Arcadespiel von 1994 ist auch als *Decathlete* bekannt und erhielt ein Jahr später einen beeindruckenden Saturn-Port. Es bot zehn Disziplinen und exzentrische Sportler.



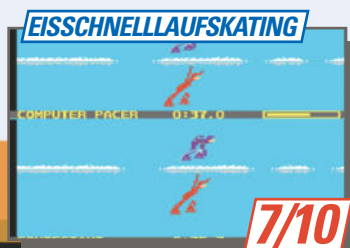
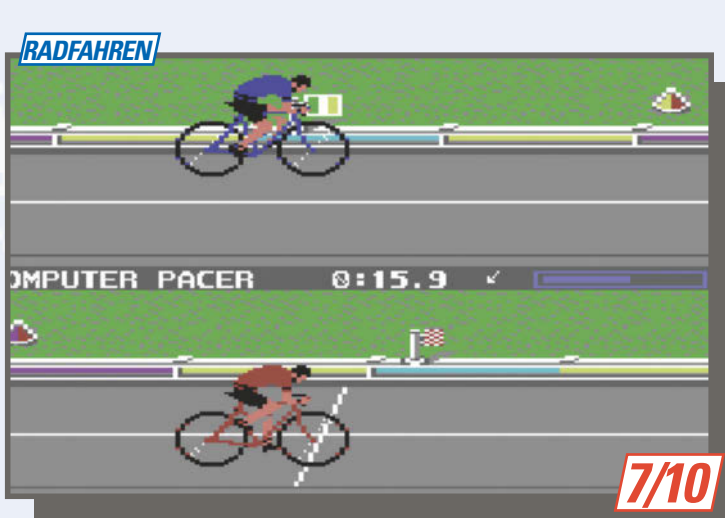
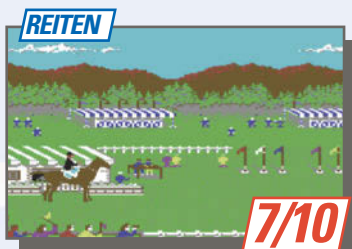
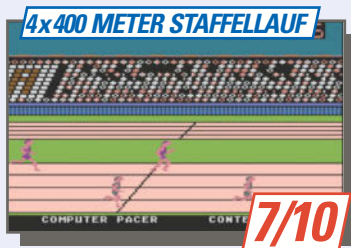
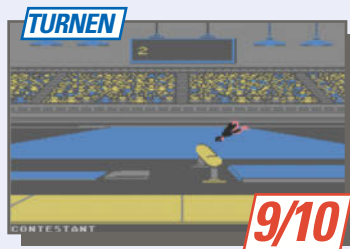
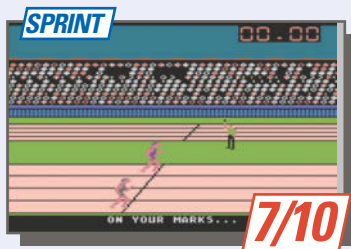
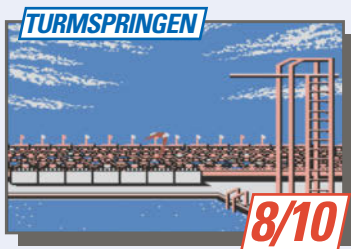
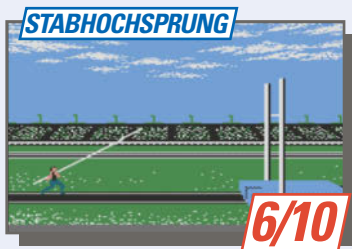
VERFOLGER WINTER HEAT

■ Der Erfolg von *Athlete Kings* führte zu einem Nachfolger, passend zu den Olympischen Winterspielen. Auch hier gab es zehn Sportarten und verrückte Charaktere.

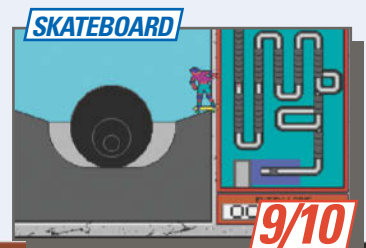
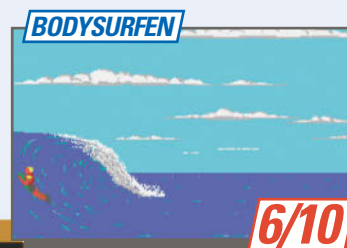
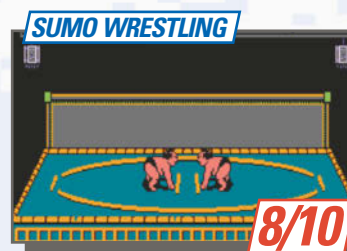
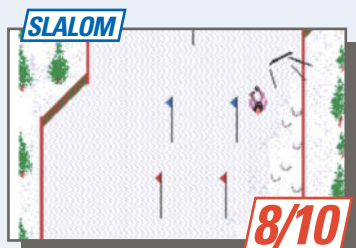
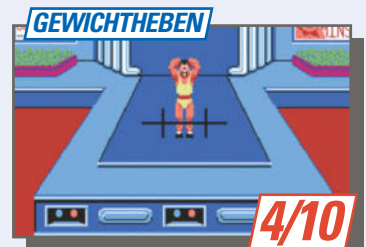
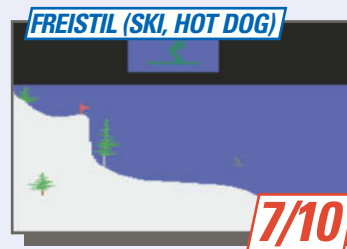


ALLE DISZIPLINEN

So bewerten wir die einzelnen Sportarten.



DIE GESCHICHTE VON EPYX' GAMES-REIHE





» PUBLISHER: ACTIVISION

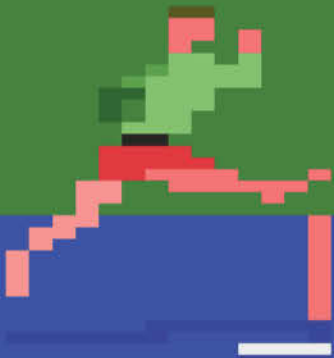
» ERSCHIENEN: 1983

» HARDWARE: ATARI VCS 2600 (UMSETZUNGEN FÜR ATARI 400/800,
ATARI 5200, COLECOVISION, COMMODORE 64, MSX)

Von Roland Austinat

The Activision Decathlon

RÜTTELN BIS DER ARZT KOMMT.



7.62

Activision

Körperliche Anstrengung beim Videospielen – das schließt sich in etwa so sehr an wie das Abnehmen in einer Konditorei. Insbesondere Anfang der 1980er Jahre, in denen von Spielen wie *Dance Dance Revolution* und der Heerschar heutiger Fitness-Programme noch nicht ansatzweise die Rede war. Der Aerobics-Boom kam zwar allmählich in Schwung, doch die grellbunten Glitzerleibchen von Jane Fonda und Co. sorgten bei echten Hardcore-Gamern allenfalls für hochgezogene Augenbrauen.

Am ehesten wurde es bei Spielautomaten-Turnieren ein wenig sportlich, doch ganz ehrlich: Auch dort ging es weniger um Leibesertüchtigung. Vielmehr waren Teens und Twens auf der Jagd nach neuen Weltrekorden und dem „Kill Screen“ – jenem Bild, das ein Automat beim Erreichen des maximal möglichen High Scores anzeigt. Mein Filmtipp für die Retro-Gamer-Leser in diesem Zusammenhang: *The King of Kong* – unbedingt ansehen!

In solch unsportlichen Zeiten machte David „Pitfall“ Crane einmal mehr aus der Not eine Tugend. Er packte 1983 für *The Activision Decathlon*, von den Fans kurz *Decathlon* genannt, einen kompletten Zehnkampf in ein 8-Bit-Modul fürs Atari VCS 2600. Keine ungeschickte Themenwahl, fanden doch im Folgejahr die Olympischen Spiele in Los Angeles statt. Der Zehnkampf war in den 1980ern durchaus auch in Deutschland populär, versuchte doch Jürgen Hingsen,

dem Erzrivalen Daley Thompson aus England bei zahlreichen Sport-Events die Goldmedaille abzuluchsen – leider erfolglos. Vielleicht, weil sein Schnauzbart kleiner als der von Thompson war...

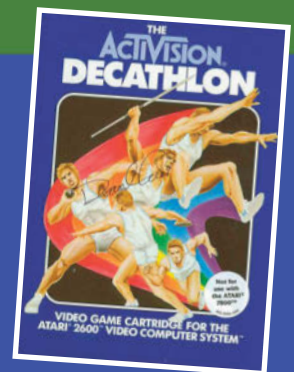
Die Goldmedaille schenkt mir *Decathlon*, wenn ich so schnell wie möglich den Joystick von links nach rechts rüttele und im richtigen Moment den Knopf drücke. Klingt simpel, doch das war David Cranes Geniestreich: So gelang es ihm, mit derselben Steuerung so unterschiedliche Disziplinen wie 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400-Meter-Lauf, 110-Meter-Hürdenlauf, Diskuswurf, Stabhochsprung, Speerwurf und 1.500-Meter-Lauf zu realisieren. Mit dem Unterschied, dass sich echte Zehnkämpfer nach der Hälfte der Disziplinen eine Nacht lang erholen können – Atari-Sportler mussten alle zehn am Stück durchziehen.

Und das war leichter gesagt als getan. Die Geschwindigkeitsanzeige am unteren Bildrand weigerte sich hartnäckig, nur mit moderaten Bewegungen nach rechts getrieben zu werden. Man musste schon gewaltig am Joystick rütteln, um genügend Fahrt für einen Wettlauf zu halten beziehungsweise Schwung für Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, Diskuswurf, Stabhochsprung und Speerwurf zu sammeln. Der Hürdenlauf hatte es besonders in sich, denn hier galt es, im richtigen Moment auf den Knopf zu drücken, aber dabei die Geschwindigkeit nie zu vernachlässigen.

Nach heutigen Maßstäben ist die Präsentation der Stadionaktivitäten ergreifend schlicht, doch vor 23 Jahren störte mich das nicht sonderlich. Zu gebannt starrte ich auf Geschwindigkeitsanzeige, Absprung- und Abwurfbalken sowie die Stoppuhr. Und wenn dann nach rund vier Minuten Dauerrütteln beim 1.500-Meter-Rennen auf den letzten 100 Metern die Ansage „Sprinten!“ kam, mobilisierte ich die letzten Kräfte meines rechten Arms, um meinen Kontrahenten davonzuziehen.

Die beste Methode war gerade bei den Wettrennen, nur die Joystickspitze in der Handfläche so flink wie möglich hin- und herzubewegen, um nicht vorzeitig zu ermatten. Mein Freund Arne zog sich dabei sogar eine Blase zu, was ihn nicht vom Weiterspielen abhalten konnte: In den nächsten Runden zog er sich einfach einen Handschuh über die Wunde und ging weiter auf Rekordjagd.

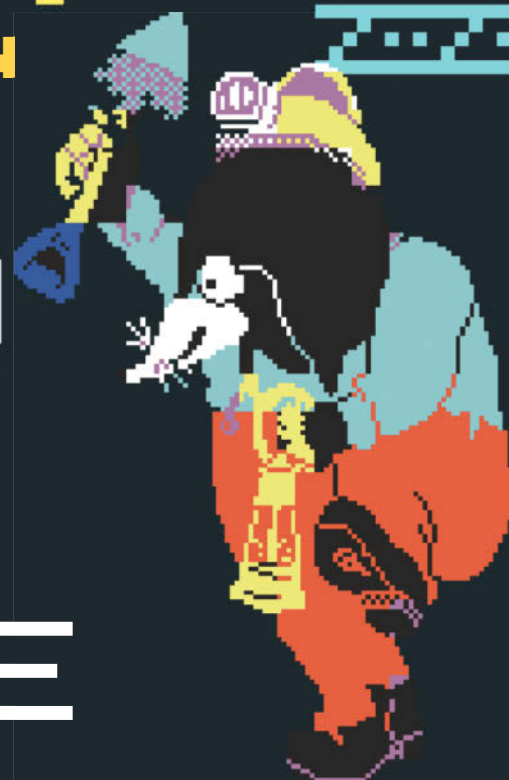
Wie bei Activision üblich, wurden an den Entwickler geschickte Bildschirmfotos mit Höchstpunktzahlen mit einem Stoffaufnäher belohnt. Für 8.600 bis 8.900 Gesamtpunkte gab es Bronze, 9.000 bis 9.999 Punkte brachten einen silbernen und 10.000 und mehr sogar einen goldenen Aufnäher. Designer David Crane legte im Handbuch eine in der Realität schwer einzuholende Bestleistung von 10.133 Punkten vor. Zum Vergleich: Der deutsche Zehnkampfrekord liegt noch immer bei „nur“ 8.832 Punkten, erreicht 1984 von, richtig, Jürgen Hingsen. *



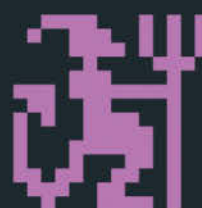
HEILIGER MAULWURF!
DIE GESCHICHTE VON

Monty

MOLE



EIN MAULWURF ALS
SPIELEHELD? IN DEN 80ERN
WAR EBEN ALLES MÖGLICH!
RETRO GAMER SPRACH
MIT DEN MACHERN EINER
DER BESTEN HÜPFSPIEL-
REIHEN UND STELLT EUCH
DIE GESAMTE HISTORIE DES
DIEBISCHEN PELZTIERS VOR.



Um Kunden auf ein Produkt aufmerksam zu machen, kommt es auf mehrere Punkte an. Im

Handel spielt etwa vor allem die Verpackung eine wichtige Rolle. Im Fall von Spielen sollte daher das entsprechende Cover aus der Masse herausstechen. Aber auch die Wirkung des Spieletitels ist nicht zu unterschätzen – sollte er doch zum einen zum Inhalt passen und zum anderen schön griffig und ungewöhnlich klingen. Ein Ansatz, den Ian Stewart, Managing Director bei Gremlin Graphics, schon 1984 bei *Potty Pigeon* verfolgte. Tony Crowther erinnert sich: „Ian war es, der auf den Namen *Monty Mole* kam. Er fragte mich, ob ich ein Spiel passend zu diesem Charakter entwerfen könnte.“

Tony war dank Spielen wie *Son of Blagger* vor allem im Umgang mit scrollenden Spielen für den C64 geübt. Doch mit dem seither dazugewonnenen Wissen war er sich sicher, ein besseres Spiel machen zu können. Durch Experimente bekam Tony es hin, einen größeren und schnelleren Plattformer zu erschaffen: „Die Technik zu meistern war eine große Herausforderung.“

Am Anfang hatte ich ein primitives Sprite, das über den Bildschirm lief. Dann integrierte ich ein zufällig generiertes Labyrinth – davon war ich damals wirklich begeistert.“

Da der Name *Monty Mole* feststand, ging es darum, das Spiel entsprechend auszurichten. „Die maximale Zahl der Sprites machte mir zu schaffen, in einer Zeile waren auf dem Commodore 64 nur acht erlaubt“, seufzt Ton. „Das Design entstand also um diese Begrenzung herum. Ich wollte so viele bewegliche Teile wie möglich einbauen, inklusive Förderbändern und Pressen.“

Allerdings war Tony nicht der einzige, der an einem Spiel zum neuen Charakter *Monty Mole* arbeitete. Auch Pete Harrap hatte die Anweisung erhalten – mit dem Unterschied, dass er den Titel für den ZX Spectrum entwickelte. Da dieser Heimcomputer allerdings nicht zu ähnlichen Hardware-Tricks in der Lage war und deswegen kein Vollbild-Scrollen ermöglichte, entstand bei ihm ein ganz anderes Spiel, das eher an *Manic Miner* erinnerte. „Das war die Art von Spiel, die ich damals mochte – eine Mischung aus Humor, Einfachheit und Zeitdruck-Puzzles“, so Pete.

Unten in der Grube

Obwohl es sich bei *Wanted: Monty Mole* für C64 und Spectrum offensichtlich um zwei komplett unterschiedliche Titel handelte, waren sie sich im Spielprinzip recht ähnlich. In beiden Versionen musstet ihr euch in Jump-and-run-Manier durch eine Mine voller Gefahren schlagen. Dazu musstet ihr Gegnern ausweichen ▶

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Gremlin Graphics
- » **ENTWICKLER:** Gremlin Graphics/Core Design (Impossamole)
- » **ERSCHIENEN:** 1984 bis 1990
- » **PLATTFORM:** Diverse
- » **GENRE:** Hüpfspiel

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

THING ON A SPRING

SYSTEM: C64, AMSTRAD
JAHR: 1985

JACK THE NIPPER (IM BILD)

SYSTEM: SPECTRUM, C64, AMSTRAD, MSX
JAHR: 1986

LOTUS ESPRIT TURBO

CHALLENGE

SYSTEM: CAMIGA, ATARI ST, SPECTRUM, C64, AMSTRAD
JAHR: 1990



► und euch vor Förderbändern und tödlichen Pressen in Acht nehmen. Wie schon geschrieben: Bedingt durch die zugrunde liegende Hardware scrollten die Umgebungen auf dem Commodore-Computer, während sie auf dem Spectrum-Gerät aus Einzelbildschirmen bestanden.

Die von Pete entwickelte Spectrum-Fassung enthielt zudem eine politische Botschaft. Seine Version spielte in einer Kohlenmine, in der Monty Heizmaterial in Form von Kohle sammeln musste, um durch den langen und kalten Winter zu kommen. Der britische Entwickler spielte damit auf einen Arbeitskampf von Minenarbeitern im Vereinigten Königreich an, der vom Leiter der National Union of Mineworkers, Arthur Scargill, geradezu provoziert worden war. In Karikatur-Form tauchte Scargill auch im Spiel auf. Die Spectrum-Fassung erlangte daraufhin nationale Aufmerksamkeit inklusive TV-Auftritt.

„Von dem Streik war auch mein Vater betroffen. Er war verärgert darüber, dass er kein Mitspracherecht besaß“, führt Pete aus. „Minenarbeiter waren gewöhnlich sehr demokratisch gesinnt. Es war nicht fair, dass er beim Streik nur die Wünsche Scargills zu erfüllen hatte. Scargill behandelte die von ihm vertretenen Minenarbeiter, als wären sie dumm und könnten nicht für sich selbst entscheiden.“

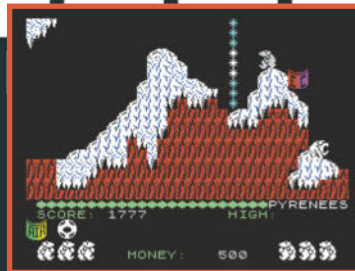
Als es um die Erstellung der Spielwelt ging, war dieser bescheidene Bezug zur Realität vergessen. Es gab zwar eine kurze Fahrt in einer Lore, herunterfallende Trümmer und natürlich Kohle, ansonsten erwarteten euch aber surreale Feinde wie Dämonen und



» [C16] Trotz Einschränkungen ist *Monty on the Run* auf C16 ein gutes Spiel.

springende Haie. „Die Grafik war witzig und basierte grob auf Gegenständen, die man in Minen finden konnte, die einem Angst machen oder zum Lachen brachten“, erzählt Pete. „Mein Favorit war die tropfende Kerze, auch wenn ein offenes Feuer in einer Mine keine gute Idee war!“

Um sich von *Manic Miner* mit seinen Einzelbildschirmen abzuheben, wurde entschieden, dass sich die Levels der Spectrum-Version von *Wanted: Monty Mole* über mehrere Screens erstreckten. Ging man rechts raus, kam man links ins nächste Bild rein, und umgekehrt. Auf diese Weise wollte Pete dem Spieler mehr Freiheit überlassen, wo er als Nächstes hingeh. Pete begann mit dem Eingang zur Mine – in der fertigen Version der zweite Bildschirm – und erstellte fleißig weitere Maps. Außerdem machte er sich Gedanken, wie er diese miteinander verbinden sollte, schließlich hing davon auch die Art der Plattformen ab. Das Spiel wurde sehr schnell fertig, insgesamt entwickelte Pete nur etwa drei Monate daran.



» [Spectrum] In den Bergen wollen euch die Yetis fressen.

Ein diebischer Held

Tony und Pete arbeiteten größtenteils unabhängig voneinander. Laut Tony war sein Spiel so gut wie fertig, als die Arbeiten an der Spectrum-Fassung begannen. Pete hingegen erfuhr erst von der C64-Version, als er fast fertig war. Laut Pete stellte Ian noch einige Nachforderungen an die Spectrum-Variante, der aus seiner Sicht noch das gewisse Etwas fehlte. Pete stibitzte daher von Tony die Kohlenpressen und baute sie in seine Version ein.

Im Gegenzug schnappte sich Tony von Pete die Idee, dass der Held Kohle klaut. Darüber hinaus war Ian der Meinung, das Spiel benötige eine Art Eröffnungsbildschirm, anstatt direkt in der Mine zu beginnen. Pete designte daher zu Beginn eine Szene, in der Monty einem Minenarbeiter vor dessen Haus einen Eimer klauen muss, und sich mit diesem in Richtung Mine absetzt. Dieser Einstieg wurde auch für die C64-Fassung übernommen. Pete aber ließ sich für seine Spectrum-Version noch eine Kleinigkeit zusätzlich einfallen: Sammelt ihr anfangs nicht den Eimer ein, ist die Kohle daraufhin nicht sichtbar. „Ich bin gemein“, lacht er. „Doch es war logisch. Wie soll man Kohle ohne einen Eimer sammeln?“

MONTY IS INNOCENT

IM ZWEITEN SPIEL der *Monty Mole*-Reihe zielt der pelzige Verbrecher zwar das Cover und den Titelbildschirm, doch im eigentlichen Spiel ist er kaum vertreten. Stattdessen spielt ihr den Charakter Sam Stoot, der seinen Kumpel aus dem Gefängnis befreien möchte. Das von Chris Kerry entworfene Spiel wirft das Hüpfspiel-Konzept komplett über Bord, stattdessen schlägt ihr euch durch isometrische 3D-Labyrinth. Theoretisch liegt euer Ziel darin, mehrere Schlüssel aus Büros zu stehlen. In Wahrheit läuft es aber darauf hinaus, dass ihr die meiste Zeit feindlichen Monstern ausweicht, die euch bei der leichtesten Berührung gleich töten. *Monty is Innocent* hat einen enorm happigen, meist schon frustrierend hohen Schwierigkeitsgrad.

Die Kritiken waren gemischt, und Pete legt Wert darauf, dass er nicht an dem Spiel beteiligt war: „Ich sah es erst nach der Fertigstellung. Mit hat es nicht gefallen. *Monty* war für mich schon immer ein Plattform-er.“ Die Spieler sahen es ähnlich und ließen *Monty is Innocent* in den Regalen liegen. Für das nächste *Monty* wurde daher wieder Pete engagiert.



» [Spectrum] Auch wenn Monty unschuldig war: Das Spiel ist Müll!

Pete war mit seiner fertigen Version von *Wanted: Monty Mole* zufrieden, auch wenn er gerne mehr Bildschirme und Sprites gehabt hätte. „Im Nachhinein betrachtet hätte ich besser vor den Pressen und anderen Gefahren warnen müssen – manchmal war ich da zu gnadenlos“, gibt er zu. „Richtig stolz war ich, als ich einmal in einem WHSmith war. Ich stand vor dem Regal mit meinem Spiel. Und dann kam ein Junge, der zu seiner Mutter sagte, dass er genau das haben wollte!“ Doch auch für Tonys *Monty*-Umsetzung hat Pete lobende Worte übrig: „Sein Spiel war exzellent, es nutzte die Hardware des C64 voll aus. Es funktionierte besser, als hätten wir meines einfach nur portiert. Meines war trotzdem besser, da bin ich voreingenommen!“

Auf der Flucht

Das zweite Spiel mit Monty in der Hauptrolle hieß *Monty is Innocent*. Es war grundlegend anders und machte Sam Stoat statt Monty zum Helden – wohl deswegen verkaufte es sich viel schlechter als der Erstling. Aus diesem Grund wurde Pete gefragt, ob er einen weiteren Nachfolger machen könne, der sich wieder mehr am Original orientiere. Das Konzept stand schnell: Nachdem Monty aus dem Gefängnis ausgebrochen war, befand

er sich nun auf der Flucht. *Monty on the Run*, so der passende Name, ging stilistisch zwar wieder mehr in die Richtung des ersten Teils, trotzdem sollte es nicht nur dasselbe in Grün sein.

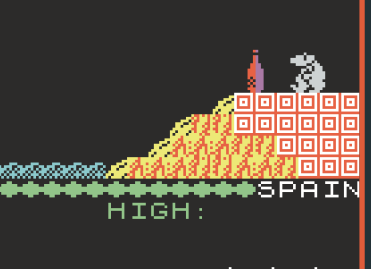
Von *Jet Set Willy* war ich in dieser Hinsicht enttäuscht“, erklärt er (siehe auch unseren Bericht zu *Jet Set Willy* dazu in diesem Heft). „Im Vergleich zu seinem Vorgänger *Manic Miner* wurde auf viele Details verzichtet, nur damit mehr Bildschirme ins Spiel passen. *Manic Miner* war daher das kreativere und spaßigere Spiel.“

Mit dem guten Vorsatz machte sich Pete an die Entwicklung von *Monty on the Run*. Die Karte war zwar immer noch recht linear aufgebaut, bot aber nun mehr Platz für Erkundung. Auch auf neue Elemente wie Teleporter und Salti wurde nicht verzichtet. „Den Salto schaute ich mir bei *Impossible Mission* auf dem C64 ab. Ich fragte mich, wie das wohl bei Monty aussehen würde“, verrät Pete. Die Teleporter hingegen sollten die Spieler zur Erkundung animieren: „Ich bin ein Trekkie, daher

» Der defekte Lift sollte euch von einer Abkürzung abhalten. Erwähnte ich schon, dass ich gemein war?«

die Teleporter. Außerdem wollte ich Abkürzungen schaffen. Mit dem defekten Lift wollte ich euch davon abhalten, eine eigentlich perfekte Abkürzung zu nehmen. Erwähnte ich schon, dass ich gemein war?“ Wer vom erwähnten Lift einfach getötet wurde, dürfte Pete zustimmen...

Am Grundkonzept eines traditionellen Plattformers hielt der Designer fest, allerdings gab es auch zwei Abschnitte mit Fahrzeugen: In einem von ihnen war Monty mit einem Jetpack, im anderen mit einem C5 von Sinclair unterwegs. Auch für das Auftauchen des geflopten Elektrofahrzeugs C5 hat er eine Erklärung: „Ich kaufte sich einen C5. Ich dachte: Toll, eine Waschmaschine mit Rädern – sowas kann ich brauchen.“ Eigentlich sollte das Fahrzeug Wheelies machen, doch ich bekam die Animation nicht hin. Daher konnte es nur springen.“ Das Jetpack schließlich war eine Anspielung auf *JetPac* von Ultimate Play the Game. „Außerdem dachte ich, ein Maulwurf, der per Jetpack



MOLEY CHRISTMAS

DAS LETZTE KLASSISCHE *Monty Mole*-Spiel war exklusiv als Coverbeilage der 25. Ausgabe des Magazins *Your Sinclair* erhältlich. *Moley Christmas* bestand aus sechs Einzelbildschirmen, in denen das Kernkonzept der Hauptreihe gut umgesetzt wurde. In dem Spiel gab es eine immer weiter abnehmende Energieleiste, schnelle Reaktionen und das flotte



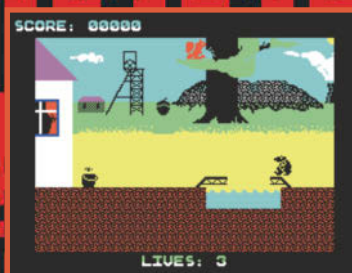
» [Spectrum] Monty fährt per Anhalter.

Lösen von Puzzles waren also vonnöten. Durch das Hauptquartier von Gremlin Graphics, über die Fertigungswerke und die Autobahn ging es bis in die Büros von *Your Sinclair*. Dort musstet ihr euch die neueste Ausgabe schnappen und sie zu einem Zeitungsladen bringen. Im letzten Abschnitt galt es, wie in *Frogger* eine Straße zu überqueren.

Pete erinnert sich: „Wir taten lan mit dem Spiel einen Gefallen. Wir hielten es absichtlich einfach, da es kostenlos einer Zeitschrift beilag. Aufgrund der begrenzten Zeit für die Entwicklung gab es nur wenige Bildschirme, in denen wiederum recht viel zu tun war. Das Feintuning für die einzelnen Schauplätze dauerte dementsprechend wieder länger.“



» [Spectrum] Diese schöne Insel würde sich Monty gerne leisten.



» [Spectrum] Haiangriff! In einer Mine!



► durch die Gegend fliegt, wäre genau die richtige Abwechslung in der Mitte des Spiels.“

Monty on the Run konnte frustrierend sein, allein schon aufgrund der vielen unvorhersehbaren Tode. Richtig fies war aber das sogenannte Freedom Kit: Wählte man zu Beginn nicht die richtigen fünf aus 21 Gegenständen aus, kam man an einigen Stellen schlichtweg nicht weiter und konnte das Spiel nicht beenden. Trotz allem war *Monty on the Run* um einiges spielbarer und besser ausbalanciert als Teil 2, wie auch Pete findet: „Es ist mein Favorit. Fast alles daran fühlt sich für mich richtig an. Es spielt sich genau so, wie ich es wollte. Auch der Humor passt.“

Konvertierung statt Eigenprodukt

Anstatt einer komplett eigenständigen Version entsprach *Monty on the Run* auf dem C64 zu großen Teilen der Spectrum-Variante. Wie Pete sagt, lag das sowohl an den Wünschen der Fans als auch an den Verkaufszahlen: „Auf C64 war der erste

Teil nicht so gut gelaufen wie auf dem Spectrum, also entschied Ian, dass die Umsetzung bei Teil 3 sehr ähnlich sein sollte.“ Zudem hatte Tony Gremlin mittlerweile verlassen, weswegen Pete allein für das Spiel verantwortlich war und schon von daher den Spectrum als Grundlage wählte. Doch die C64-Fassung machte mehr daraus, sie bekam einen tollen Soundtrack von Rob Hubbard. Auch Pete muss daher zugeben: „Das bessere *Monty on the Run* ist das auf dem C64.“

Micro Projects portierte *Monty on the Run* für PC, genauer gesagt Jason Perkins, Tony Clarke und Mark Rogers. Jason erinnert sich noch daran, wie Pete ihnen sein Spiel inklusive Designs und Artwork gab. Die Sprites hatte er ausgedruckt, sodass sie Pixel für Pixel reproduziert werden konnten. Auch für die Hintergründe erhielten sie Vorlagen, die allerdings abgeändert werden mussten. Jason blickt zurück: „Auf dem C64 passten in eine Zeile 40 Zeichen, beim Spectrum nur 32. Bei einer Direktportierung hätte es also leere Bereiche an den Seitenrändern gegeben.“ Die Lösung bestand darin, die Spectrum-Version zu zentrieren und die Randbereiche etwas mehr auseinanderzuziehen. „Wir haben auch neue Objekte wie Blumentöpfe und Weinflaschen erstellt, um die Bereiche besser zu kaschieren, in

denen es zu sehr ins Auge fiel.“ Natürlich handelte es sich nur um eine Notlösung, allerdings gab Gremlin Micro Projects gerade mal vier Wochen Zeit für die Konvertierung.

Auch die Entscheidung, die Grafik mit dem typischen Spectrum-Stil zu übernehmen, ging auf Experimente zurück: „Wir probierten den Twin-Pixel Multicolor-Modus des C64 aus, doch wir bekamen keine vorzeigbare Ergebnisse hin. Dann nahte die Deadline, uns ging die Zeit aus, alle Grafiken neu zu machen“, so Jason. Hardware-Vorteile wie der größere Speicher des C64 blieben daher ungenutzt. Geplant war unter anderem ein scrollender Abschnitt mit dem C5. „Die Spectrum-Version war in einem richtig guten Zustand. Eine einfache Portierung war daher kein großes Problem. Wir waren glücklich mit dem Endprodukt. Wir wussten, dass es gut ist – das zeigte sich auch in den Reviews.“

Mini-Maulwurf

Jason arbeitete noch an einer weiteren Umsetzung von *Monty on the Run*, dieses Mal für den C16. „Es hätte so ein toller Heimcomputer sein können, und dann hat ihn Commodore ohne Hardware-Sprites veröffentlicht! In den USA wollte ihn keiner haben, also verscherbelten sie ihn in Europa“, grummelt Jason. Er bekam von Commodore sogar ein kostenloses Gerät inklusive Laufwerk gestellt – in der Hoffnung, er würde Spiele dafür entwickeln. Zehn C16-Spiele für Gremlin ent-

DER TON MACHT DIE MUSIK

DIE C64-PORTIERUNG von *Monty on the Run* war über jeden Zweifel erhaben. Dazu trug aber nicht nur die optische Umsetzung bei, sondern auch der exklusive Soundtrack von Rob Hubbard, der sich stark von denen anderer Spiele dieser Zeit abhob. „Die Musik basierte auf einem Tape, das mir Gremlin schickte. Es war *Devil's Galop* von Charles Williams. Sie wollten, dass ich etwas Ähnliches komponiere. Ich erweiterte es so gut wie möglich und fügte neue Parts hinzu“, erinnert sich Rob. „Das komplette Stück entstand per 6502-Assembler. Im Wesentlichen programmierte ich ein Gitarren-Solo, das ich auf dem Piano so lange verfeinerte, bis es dem Lied in meinem Kopf entsprach. Am Ende gab es noch einen dritten Abschnitt, der das Finale darstellte, bevor sich die Musik wiederholte. Inklusive der Soundeffekte benötigte ich dafür weniger als 5 KB!“

» Wo sonst könnt ihr als fatter, einäugiger Maulwurf einen Salto hinlegen?«

standen bei Micro Projects. Als aber der Auftrag für die Konversion von *Monty on the Run* einging, ging das Studio gerade pleite.

Jason tat sich deshalb mit Terry Lloyd zusammen, den er als großen *Monty*-Fan und tollen Grafiker sowie Level-Designer in Erinnerung hat. Aufgrund der Hardware-Beschränkungen des C16 bei Sprites und Speicher musste *Monty on the Run* stark beschnitten werden. „Wir bekamen inklusive *Monty* immerhin vier bewegliche Sprites auf den Bildschirm gezaubert. Das bedeutete aber auch, dass wir viele Inhalte aus den Levels entfernen mussten“, bedauert Jason. „Uns war es vor allem wichtig, dass die Steuerung von *Monty* sowie das Ausweichen von beweglichen Objekten und die Pressen erhalten blieben.“

Bei der Konvertierung griffen sie in Sachen Bildschirmgröße auf dieselben Tricks wie bei der C64-Version zurück und zogen die Hintergründe an den Seiten in die Breite. Außerdem wurde festgelegt, dass sich alle Objekte außer *Monty* entweder nur horizontal oder vertikal bewegen, um das Scrolling der Pixel beim Betreten eines Bildschirms zu erleichtern.

Obwohl sie simpler als die anderen 8-Bit-Versionen war, erhielt die C16-Fassung gute Kritiken. *Commodore User* etwa bezeichnete *Monty on the Run* als den „ultimativen C16-Plattformer“. Jason zeigt sich mit der Portierung, die wieder innerhalb weniger Wochen entstand, ebenfalls zufrieden – auch, weil die Kernelemente der *Monty*-Reihe erhalten blieben: „Die C16-Community war glücklich, weil endlich mal ein Publisher ihr System ernst nahm und eine tolle Marke umsetzte, anstatt mit Müll-Spielen nur auf das schnelle Geld aus zu sein.“

Goodbye, Monty

Das letzte von Pete entwickelte *Monty* war *Auf Wiedersehen Monty* für den Spectrum. Der deutsche Titel galt auch für die Originalversion und wies darauf hin, dass es eigentlich der letzte Teil sein sollte. Teil 4 basierte spielerisch auf *Monty on the Run*.

Dieses Mal verschlug es *Monty* nach Europa, wo er genug Geld verdienen musste, um sich eine eigene Insel leisten zu können. Wobei das Verdienen darin bestand, herumliegendes Geld einzusammeln sowie diverse Objekte zu „klaufen“ und sie zu verkaufen. Darüber hinaus gab es ein paar neue Elemente, die weniger gut ankamen. Neben undurchsichtigen Puzzles mussten die Spieler in frustrierenden Arcade-Sequenzen Doppeldecker angreifen. Hinzu kamen nervige, kaum kontrollierbare Rutschpartien auf Eis.

Obwohl das neue *Monty* damit viel von der Einfachheit der Vorgänger verloren hatte, wurde es zumindest für den Spectrum gut bewertet. Die C64-Fassung hingegen bekam von *Zzap!64* ihr Fett weg, die behaupteten, dass „selbst die größten *Monty*-Fans enttäuscht sein werden“.

Auch Pete hält sich mit der Verteidigung seines Spiels zurück. „Wir haben es übertrieben“, gesteht er. „Wir hatten noch viel mehr vor. Vieles funktionierte, doch einige Ideen waren nicht richtig durchdacht und fühlten sich erzwungen an.“

Trotzdem hatte er Spaß bei der Entwicklung, etwa beim Entwurf der Karte. „Sie enthielt viel mehr Bildschirme als je zuvor. Einige erinnerten an echte europäische Orte. Das gesamte Spiel erinnert mich aber an *Jet Set Willy*. Wir wollten zu viel, und das ging auf Kosten von Spaß und Originalität.“

Immerhin gab Pete *Monty* noch ein paar Breakdance-Stunden:

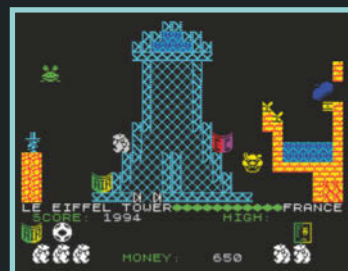
„Das geht auf die Musik von Ben Daglish zurück. Ich schaute mir die Animationen an und dachte, ich könnte daraus auch einen Tanz basteln. Als ich es ausprobierte, konnte ich nicht mehr aufhören zu lachen! Also blieb das drin.“ Petes Philosophie lautete schon damals, auch mal vom ursprünglichen Plan abzukommen und Neues zu probieren. „Einer der Gründe, warum ich vor zehn Jahren das Programmieren an den Nagel hing, waren die Einschränkungen der Produzenten, die einem kaum Freiheiten ließen.“ Dann kommt Pete wieder auf *Auf Wiedersehen Monty* zu sprechen: „Es hätte mehr Zeit benötigt, dann wäre es origineller gewesen.“

Nach *Moley Christmas*, das exklusiv als Heftbeilage des Magazins *Your Sinclair* erschien, und *Impossamole* von Core Design, das abseits des Namens und des Hauptcharakters kaum etwas mit der *Monty*-Reihe zu tun hatte, verschwand der Langfinger-Maulwurf in der Versenkung. Pete sprach zwar mal von einer Reanimation seines Helden für iOS, doch aus dem geplanten Release für 2012 wurde nichts.

Gegen eine Neuauflage der *Monty*-Reihe dürften dennoch nur die wenigsten Fans etwas haben. Noch heute erinnern wir uns gerne daran zurück, mit *Monty* auf Kohle-Jagd zu gehen – sei es nun im wortwörtlichen oder im übertragenen Sinne. Pete zumindest hat eine einleuchtende Vermutung dafür, weshalb seine Spiele trotz teils frustrierender Elemente so beliebt waren: „Ich hoffe es lag daran, dass sie einfach Spaß machten. Und wo sonst könnt ihr als fatter, einäugiger Maulwurf einen Salto hinlegen?“



» [C64] Da soll noch mal einer sagen, Maulwürfe und Jetpacks passen nicht zusammen!



» [Spectrum] Zu klein, aber mit etwas Fantasie ist es als Eiffelturm zu erkennen.

IMPOSSAMOLE

DAS LETZTE SPIEL der *Monty Mole*-Reihe erschien 1990. Man merkte gleich, dass *Impossamole* nicht bei Gremlin entstanden war, sondern bei Core Design. Wichtige Elemente wie die Pressen waren zwar noch enthalten, aber spielerisch ging es deutlich mehr in die Richtung von Cores *Rick Dangerous*. *Monty* konnte nun sowohl im Nahkampf als auch auf mittlere Distanz auf seine Gegner losgehen. Ein mit einer Bazooka ausgestatteter *Monty* war allerdings alles andere als das, was Fans von ihrem Lieblings-Maulwurf erwartet hatten!

Dementsprechend gespalten waren auch die Meinungen über *Impossamole*. Einige erfreuten sich an der opulenten

Grafik und den herausfordernden Levels, andere wiederum sprach der Titel mit seiner Trägheit, seinem unglaublich hohen Schwierigkeitsgrad und der fehlenden Innovation hingegen gar nicht an.



» [Spectrum] Die Lore erinnerte Monty an bessere Zeiten.



CHARLES CECIL

Mit *Baphomets Fluch*, *Beneath A Steel Sky* und *Lure Of The Temptress* hat sich Revolution in die Herzen vieler Adventure-Fans gespielt. Retro Gamer hat mit Charles Cecil über sein schon mehr als 25 Jahre bestehendes Entwicklerstudio gesprochen.

Wenn man an Revolution Software denkt, fällt einem sofort der Name Charles Cecil ein. Seit mehr als einem Vierteljahrhundert entwickelt er mit seiner 1989 gegründeten Firma Adventure-Spiele, von denen fast alle von Genrefans geliebt werden – bis heute. Es ist die Mischung aus Humor, Storytelling und einfallsreichen Rätseln, die Revolution zu einer Marke machten. Obwohl Revolution neuen Trends nicht immer mit großem Erfolg nachging, hat das britische Studio überlebt. In unserem Interview blicken wir mit Charles Cecil auf die lange Geschichte von Revolution Software zurück – und auf seine persönliche. Denn der Autor und Game Designer aus York war zu seiner Studienzeit nicht sofort überzeugt, dass Videospiele ein wichtiger Markt werden würden ...

RG: Was hat dich an Adventures so gereizt, dass du selbst welche machen wolltest?

CHC: Als ich damit anfang, gab es nicht so viele Adventure-Spiele. Scott Adams schrieb welche für die frühen Apple-Systeme, wir spielten einige davon. *Indiana Jones* hatte mich zudem sehr inspiriert. Während ich *Adventure B: Inca Curse* für Artic Computing schrieb, eine von meinem Freund Richard Turner gegründete Firma, versuchte ich, die Begeisterung des Films einzufangen. Ich bin nicht sicher, ob das dem Spiel in welcher Form auch immer gelang, aber das war in jedem Fall das Ziel.

RG: Die Arbeit mit Artic ging eine Zeitlang weiter, schließlich übernahmst du die Leitung. Aber dann hast du Paragon Programming gegründet, wurdest Entwicklungsleiter bei U.S. Gold und gingst später in selber Position zu Activision. Wie kam es zur Gründung von Revolution?

CHC: Rod Cousens wollte, dass ich sein Entwicklungsleiter bei Activision werde, und ich entschied mich 1988, es zu machen. Ende 1989 geriet die US-Mutter von Activision in finanzielle Schwierigkeiten. Zum Glück lud mich zu der Zeit ein gewisser Sean Brennan zum Mittagessen ein und sagte mir, wenn ich eine Firma gründen wolle, würde mich Mirrorsoft gerne unterstützen. Als ein paar Tage später mein amerikanischer Chef auf mich zukam und sagte „Es tut uns wirklich leid, doch wir müssen dich entlassen. Aber könntest du in den nächsten vier Monaten in Teilzeit für uns arbeiten?“, war das tatsächlich ein Segen. Es bedeutete, dass ich zwei oder drei Tage für Activision arbeitete und den Rest der Zeit zum Aufbau von Revolution und dem Designen eines neuen Spiels nutzen konnte.

RG: Wie hast du dein Team zusammengestellt und das Spiel finanziert?

CHC: Ich arbeitete mit einem Programmierer von Artic namens Tony Warriner zusammen. 1990 bot ich ihm und seinem Freund David Sykes an, bei Revolution anzufangen. Meine Freundin, Noirin Carmody, war General Manager von Sierra Online und wollte auch mitmachen. Um die Sache in Gang zu bringen, bot meine Mutter an, mir 10.000 Pfund zu leihen. Damit ging ich zur Bank und Barclays gewährte uns



» [PC] *An Beneath A Steel Sky* war auch Comicbuchzeichner Dave Gibbons beteiligt.

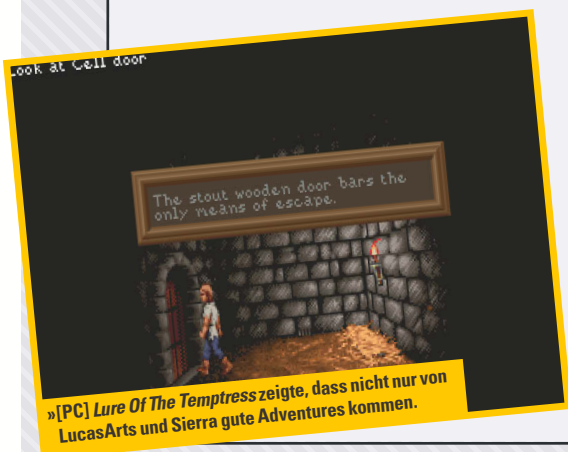
einen Dispokredit von 10.000 Pfund. Revolution wurde also mit 20.000 Pfund gegründet.

RG: Wofür habt ihr das Geld benutzt?

CHC: Für ein bisschen von allem. Wir zahlten sehr geringe Löhne, da wir uns einfach nicht mehr leisten konnten. Was wir uns leisteten, war ein wirklich schneller 386-Computer, den Tony und Dave nutzten, um *Lure Of The Temptress* zu machen. Dazu gibt es eine Geschichte: Wir mussten Mirrorsoft das Spiel in London präsentieren, also haben Tony und Dave am Abend zuvor den PC vorsichtig in eine Decke eingewickelt, mit dem Sitzgurt festgeschnallt und fuhren von ihrem Arbeitort in Hull zu mir nach Wandsworth. Am nächsten Tag ging ich runter, um etwas aus dem Auto zu holen und sah, dass es jemand aufgebrochen hatte, um das Radio zu stehlen. Zu meinem Schrecken fiel mir ein, dass wir den PC nicht ausgepackt hatten. Aber zum Glück befand er sich immer noch auf dem Rücksitz. Das war so eine Erleichterung: Der Dieb hatte das Radio mitgenommen, das eigentlich nichts wert war, und den PC, der damals Tausende Pfund kostete, liegenlassen! Hätte er den PC gestohlen, wäre das das Ende von Revolution Software gewesen, da wir es uns nicht hätten leisten können, einen neuen zu kaufen und die Arbeit noch einmal zu machen. Letztlich hielten wir die Präsentation wie geplant, und Mirrorsoft gab es das Spiel in Auftrag.

RG: Was war deine Vision von *Lure Of The Temptress*?

CHC: Tony brachte den Begriff „Virtuelle Daten“ ins Spiel, mit der Idee, dass Charaktere in der Welt



» [PC] *Lure Of The Temptress* zeigte, dass nicht nur von LucasArts und Sierra gute Adventures kommen.



AUF DEM SOFA MIT ... CHARLES CECIL

» Ich liebte es, Geschichten zu schreiben, und es ehrte mich, dass Menschen sich davon angesprochen fühlten. «



» Wir sind glücklich, dass sich unser Humor so gut übersetzen lässt. «

► herumlaufen können und miteinander reden, und sich so ihr Wissen verbreitet. Du könntest dich überall befinden und zuschauen, aber der Charakter und die Welt würden unabhängig von dem, was du tust, nicht stehenbleiben. Das bildete den Grundkern, und von diesem Punkt aus entwickelten wir das Konzept dessen, Befehle zu geben. Unser Held Diemot hatte einen Sidekick namens Ratpouch, es war zudem eine sehr textbasierte Idee: Du klickst auf Ratpouch und gehst eine Reihe von Verben durch. Man schnürte all diese Kommandos zusammen, schickte seinen Begleiter weg und beobachtet ihn dann dabei, wie er Dinge erledigt.

RG: Was reizt dich so sehr an Charakteren und Geschichten?

CHC: Als ich 1981 mein erstes Spiel auf dem Sinclair ZX81 schrieb, machte ich es zum Spaß und um mir Bier kaufen zu können. Ich war Student an der Universität und man kann immer was extra brauchen. Ich liebte das Potenzial des Mediums, aber es gab nur wenige Spiele, weshalb ich sie nicht wirklich als Kunstform wahrnahm. Ich begann mich mit Leuten auf kleinen Messen zu treffen, die diese Form der Kunst sehr bewegte, besonders die Geschichten, die ich schrieb. Das hat mich wirklich überrascht, da ich nur mittelmäßige Noten in Englisch hatte. Ich bin nicht der weltbeste Autor. Ich liebte es, Geschichten zu schreiben, und es ehrte mich, dass Menschen sich davon angesprochen fühlten. Das gab uns große Zuversicht. Bei allen Spielen, die ich geschrieben habe, hatte ich das Gefühl, wenn ich eine Liebe zur Story und den Charakteren entwickle, bin ich eher in der Lage, das in einer Art zu übertragen, die Spieler anspricht.

RG: Wie schwierig war es, ein so ambitioniertes Spiel in diesen Tagen auf den Weg zu bringen?

CHC: Dave und Tony arbeiteten anfangs von zu Hause aus und entschieden dann, dass sie gemeinsam arbeiten wollen. Also machten sie einen Obstladen in der Holderness Road in Hull ausfindig, über dem sie arbeiten konnten. Es war total kalt dort, so sehr, dass sie fingerlose Handschuhe trugen, während sie tippten. Die Leute in dem Laden waren zudem sehr geizig und der Raum winzig. Sie mussten eng

beieinander sitzen, mit dem PC und einer Heizung, aus der seltsame Dämpfe aufstiegen. Tony und Dave wussten nicht, ob es besser war, sie auszulassen und zu erfrieren, oder sie anzulassen und an den Ausdünstungen zu ersticken. Als wir unseren ersten Vorschuss bekamen, eröffneten wir ein kleines Büro in einer Etagenwohnung. Da war ein Schlafzimmer, also konnte ich auch mal für ein paar Tage bleiben, und Noirin konnte auch kommen.

RG: Wann hast du weitere Mitarbeiter angestellt?

CHC: Zu diesem Zeitpunkt haben wir einen Kumpel namens Steve Oades angestellt, der für die Animationen in unseren ersten Spielen verantwortlich war. Unseren Tester bei Activision, Dave Cummins, haben wir ebenfalls angeheuert. Ich erinnere mich an einen seiner Testberichte zu einem bestimmten Adventure, der viel besser geschrieben war, als es die Autoren dieses Spiels konnten. Dave war extrem behilflich

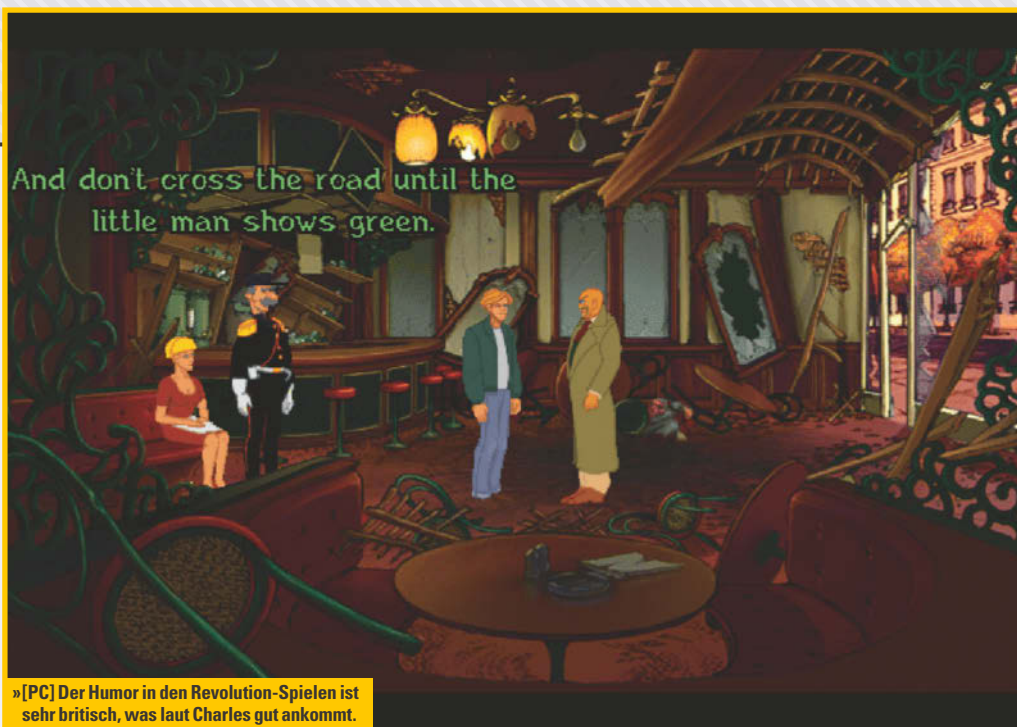
bei den Texten von *Beneath A Steel Sky*, *Lure Of The Temptress* und dem ersten *Baphomets Fluch*. Steve Ince, der nahe Hull wohnte, unterstützte uns als Grafiker.

RG: Wie kam es zur Zusammenarbeit mit dem Comicbuch-Zeichner Dave Gibbons?

CHC: In meiner Zeit bei Activision hatte ich mit Dave gesprochen, dem Mitschöpfer und Zeichner von Alan Moores Kult-Comic *Watchmen*. Als ich zum Ende der Entwicklung von *Lure Of The Temptress* über unser nächstes Spiel nachdachte, kam mir die Idee zu *Beneath A Steel Sky*. Ich sprach mit Virgin Interactive darüber – die dann *Lure Of The Temptress* publizierten, als Mirrorsoft pleite war. Sie liebten die Idee! Ich ging zurück zu Dave und war sehr glücklich darüber, dass er gerne mit uns am Spiel arbeiten wollte. Wir arbeiteten zu dritt oder viert an *Lure Of The Temptress*, und danach mit sechs oder sieben an *Beneath A Steel Sky*. Dadurch hatte jeder eine konkrete Rolle, aber die Art der Entwicklung war sehr ähnlich. Wir hatten Glück, da wir nie formelle Kenntnisse bei den Programmierern voraussetzten. Das ging heute nicht mehr.

RG: Wodurch entschied sich die Entwicklung in der eigenen Firma von der, die du bei Activision oder U.S. Gold kennengelernt hast?

CHC: Sowohl Activision als auch U.S. Gold legten den Schwerpunkt auf Portierungen. Aber das steigerte meine Ambitionen, da ich erkannte, wenn ich eine Gruppe talentierter Leute kriegen könnte, wäre ich



»[PC] Der Humor in den Revolution-Spielen ist sehr britisch, was laut Charles gut ankommt.

AUSGEWÄHLTE HISTORIE

- LURE OF THE TEMPTRESS [VERSCHIEDENE] 1992
- BENEATH A STEEL SKY [VERSCHIEDENE] 1994
- BAPHOMETS FLUCH [VERSCHIEDENE] 1996
- BAPHOMETS FLUCH II: DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS [WINDOWS, PLAYSTATION] 1997
- IN COLD BLOOD [PLAYSTATION, WINDOWS] 2000
- GOLD UND RUHM: DER WEG NACH EL DORADO [WINDOWS, PLAYSTATION] 2000
- BAPHOMETS FLUCH III: DER SCHLAFENDE DRACHE [VERSCHIEDENE] 2003
- BAPHOMETS FLUCH IV: DER ENGEL DES TODES [WINDOWS] 2006
- BAPHOMETS FLUCH – DIRECTOR'S CUT [VERSCHIEDENE] 2009
- BENEATH A STEEL SKY – REMASTERED [IOS] 2009
- BAPHOMETS FLUCH 5: DER SÜNDENFALL [VERSCHIEDENE] 2013



»[PC] Das cineastische Intro von *Baphomets Fluch*.

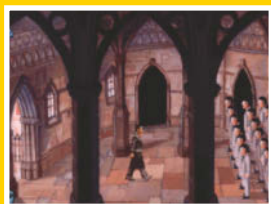


DIE BESTEN 5

Die wichtigsten Spiele aus Charles Cecils langer Karriere.

LURE OF THE TEMPTRESS 1992

■ Als Charles einen Namen fürs Spiel suchte, landete *Lure Of The Temptress* mit dem Vermerk „So können wir es nicht nennen“ am Ende der Liste. Doch Alison Beasley, Marketing-Chefin bei Mirrorsoft, wollte ihn. „Nur gab es keine Verlockung, keine Verführerin,“ beichtet uns Charles. „Wir schrieben das Spiel also komplett um.“

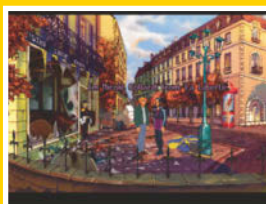


BENEATH A STEEL SKY 1994

■ Revolution Softwares zweites Spiel kam mit seiner Mischung aus dystopischer Zukunftsgeschichte, intelligentem Humor und cleveren Rätseln gut an. Auch der Grafikstil wurde viel gelobt, für den auch Comicbuchzeichner Dave Gibbons verantwortlich zeichnet. Das Original gibt es kostenlos im Netz.

BAPHOMETS FLUCH 1996

■ Der Auftakt der mittlerweile vierfach fortgesetzten Adventure-Reihe um George Stobbart und Nico Collard gilt unter Fans bis heute als bester Teil. George wurde in allen fünf Abenteuern von Alexander Schottky gesprochen, Nico in den ersten vier von Franziska Pigulla.



BAPHOMETS FLUCH 5: DER SÜNDENFALL 2013

■ Für *Baphomets Fluch 5* entschied sich Revolution fürs Crowdfunding, was über 800.000 Dollar einbrachte. Das Spiel erschien in zwei Hälften im Dezember 2013 und April 2014. Teil 1 übertrumpft der fünfte Teil zwar nicht, lässt aber zumindest Teil 3 und 4 in jeder Hinsicht hinter sich.

IN COLD BLOOD 2000

■ Charles weiß wohl selbst, dass *In Cold Blood* nicht gerade eine Sternstunde von Revolution war, auch wenn er das allenfalls mit großer Zurückhaltung eingesteht: „Ich glaube nicht, dass es als großes Ganzes funktioniert hat.“ Das Action-Adventure für PlayStation krankte vor allem an der schlechten Steuerung, aber auch der zahmen Action.



»[PC] Trotz des Erfolgs von Teil 1 musste Revolution bei Virgin heftig für das Sequel *Baphomets Fluch 2* kämpfen.



»[PlayStation] Charles Cecil findet den Kamerawinkel bei *In Cold Blood* nicht gut.

absolut in der Lage, diesen amerikanischen Entwicklern auf Augenhöhe zu begegnen. Das war genau der Grund, weshalb ich Revolution gründete. Ich wollte keine provinzielle englische Spielefirma haben, sondern Spiele mit globaler Zugkraft machen.

RG: Inmitten dessen hast du Sierras *King's Quest VI* portiert. Sollte Revolution nicht eigentlich ein Sierra-Konkurrent sein?

CHC: Ja, das ist wahr. Das Ethos von Revolution Software war die Antithese zu Sierra und besonders zu *King's Quest*. Die *King's Quest*-Reihe, in der es um König Graham von Daventry geht, der sich selbst unglaublich ernst nimmt, war vor allem ein amerikanisches Spiel, das das mittelalterliche Leben in England etwas klischeehaft darstellt. Das war Nonsens. *Lure Of The Temptress* war also der totale Gegenentwurf zu *King's Quest*. Es war ironisch und versuchte geistreich zu sein. Es versuchte clever zu sein in einer Art, von der wir glaubten, *King's Quest* wäre es nicht.

RG: War es nicht seltsam, dann ausgerechnet *King's Quest* zu portieren?

CHC: Ja, das ist schon irgendwie eine Ironie. Noirin war General Manager bei Sierra Online und traf sich mit ihnen. Sie war also mit ziemlicher Sicherheit

diejenige, die diese Verbindung anschob. Vielleicht erinnere ich mich deshalb kaum dran. Es war wahrscheinlich ein guter Weg, einen ordentlichen Gewinn zu machen, den wir dann in unsere eigenen Spiele stecken konnten.

RG: Mitte der 90er schienen Point-and-Click-Adventures aus der Mode zu kommen. Hat dir das Sorgen gemacht?

CHC: Jeder sprach vom Niedergang der Point-and-Click-Adventures, und so rief mich Virgins Managing Director in sein Büro, nachdem wir *Baphomets Fluch* fertiggestellt hatten. Er zeigte mir Argonaut Games' *Creature Shock* und sagte „Das sind die Spiele, die ihr machen solltet, keine Adventures. Das sind die Spiele, das ist die Zukunft!“ Während wir also für Teil 1 Virgins Unterstützung hatten, waren sie bei *Baphomets Fluch 2* zurückhaltender. Obwohl das Spiel sehr erfolgreich auf PC und dann auf PlayStation war, sagte uns Virgin, dass sie kein weiteres Spiel wollen. Es waren Sean Brennan und ein paar andere Leute, die das Management letztlich doch überzeugten. Sonderliche Zuversicht gab uns die Lage aber nicht.

RG: Ihr musstet euch zudem gegen die neue Generation von 3D-Spielen behaupten...

CHC: Phil Harrison, den wir alle kannten, da er schon für jeden gearbeitet hatte, rief uns an und sagte „Ich arbeite jetzt für Sony und da wird bald diese neue Konsole namens PSX produziert. Wollt ihr euch die mal anschauen?“ Klar waren wir neugierig! Er machte eine Präsentation und wir sahen die Zukunft. Als wir zurück zu Virgin gingen und sagten, „Wir würden gerne für PlayStation entwickeln“, lachten sie uns aus und sagten „Das ist verrückt, das wird nicht funktionieren.“ Aber ich kannte ein paar Leute bei Sony, weshalb sie sehr enthusiastisch wurden. Sie segneten *Baphomets Fluch 2* schließlich ab. Es wurde ein großer Erfolg.

RG: Dann aber kam die Zeitenwende...

CHC: Ja, es ging von den späten 90ern in die Nullerjahre über. Es entstand damals eine ganz schreckliche Ära des interaktiven Films, in der die Kosten explodierten und es für eine Dekade einen absoluten Mangel an Innovationen im Gamedesign gab. Das war genau die Zeit, in der wir uns vom Schreiben von Adventures abgewendet haben.

RG: Seid ihr deshalb mit dem 3D-Adventure *In Cold Blood* zu Sony gegangen?

CHC: Ja. Ich erinnere mich, dass Dave Cummins mich sehen wollte. Er sagte mir: „Du weißt, dass ich solche Spiele wirklich hasse. Ich will ganz normale Adventures machen.“ Danach verließ er die Firma mit der Bereitschaft, zurückzukommen, wenn wir wieder 2D-Adventures machen würden. Doch wir machten stattdessen *In Cold Blood*. Das User-Interface ist wirklich klobig, es lässt sich nicht gut spielen, und wir machten auch sonst einige dumme Fehler. Manche Spieler mochten es, manche hassten es. Ich denke, es





»[PC] Trotz der gemalten Grafik wirken die Szenarien beinahe echt.



»[PS2] Baphomets Fluch III setzte auf 3D und mehr auf Kistenschieben als echte Rätsel.

IHR STELLT DIE FRAGEN

Spieler fragen, Charles antwortet.

Hast du dich jemals gefragt „Wie bin ich hierhin gekommen?“, vom Adventure-Schreiben für Arctic zu Baphomets Fluch?

Als ich *Adventure B: Inca Curse* schrieb, begann es mit dem Spieler in der Dschungel-Lichtung, und ich stellte mir den quäkenden Papagei und das zwischen den Bäumen durchstrahlende Licht vor. Jahre später beschrieb einer meiner Producer das Spiel, und wie atmosphärisch es war. Er beschrieb es eloquenter, als ich es geschrieben hatte. Mir wurde klar, wie außergewöhnlich gut dieses interaktive Medium fürs Geschichtenerzählen geeignet ist, besonders, wenn man ein gewisses Maß davon der Vorstellungskraft des Spielers überlässt. Ich schätze, das ist ein bisschen wie Bücher schreiben. Text-Adventures waren näher an Büchern, Grafik-Adventure näher am Film, es fühlte sich natürlicher an, irgendwo dazwischen zu gehen.

Wirst du *Beneath A Steel Sky* jemals fortsetzen?

Ich würde gerne ein *Beneath A Steel Sky 2* schreiben. Das würde ich dann in jedem Fall zusammen mit Dave Gibbons machen wollen. Dave und ich haben ein paar Mal miteinander gesprochen, erst kürzlich wieder. Im Moment gibt es nicht mehr dazu zu sagen, fürchte ich.

war zu ambitioniert für die erste PlayStation. Die Kamera war zu weit weg, weshalb die Charaktere sehr pixelig aussahen. Es wäre toll, es in überarbeiteter Form noch mal rauszubringen, mit moderner Bedienoberfläche, besseren Texturen und so. Ich spüre, dass es eines dieser Spiele mit sehr viel verschenktem Potenzial ist. Es wäre toll, etwas damit zu machen, aber gibt keine Pläne dafür.

RG: Andere eurer Spiele wie *Baphomets Fluch* habt ihr überarbeitet...

CHC: Ja, Ubisoft gab uns die Möglichkeit dazu und 2008 oder 2009 fragte Apple, ob wir das Spiel nicht fürs iPhone umsetzen wollen. Das war gut für uns, da wir nach *Baphomets Fluch 3* und 4, die von THQ gepubliziert wurden, in einer finanziell sehr schlechten Lage waren. Mit beiden Spielen haben wir Verlust gemacht, obwohl THQ viele Millionen Pfund damit einfuhr. Aber so funktionierte das System. Wir mussten uns verkleinern, schlossen das Büro und beschäftigten nur noch wenige Leute.

RG: Die neue Plattform hat also quasi die alte Adventure-Schmiede gerettet.

CHC: Es war der Beginn des Rückkehr von Revolution. Bis zu diesem Punkt wussten wir nicht, wie wir sonst weiter hätten überleben können. Wir verloren Geld mit all unseren Spielen. Ich habe eine Menge als Freelancer gearbeitet, was durchaus Spaß gemacht hat. Ich arbeitete an *Da Vinci Code* und für die BBC an *Doctor Who*. Das diente aber letztlich nur dazu, uns durchzubringen. Ich bereue nichts, es war ein Privileg und eine Ehre, an diesen Spielen zu arbeiten. Revolution aber als Firma zu führen, war bis zum Selbst-Publishing unserer Spiele nicht mehr realisierbar.

RG: War das die dunkelste Zeit für Revolution? Oder doch die Zeit zwischen 2000 und 2003, wo ihr *In Cold Blood*, *Der Weg nach El Dorado* und das eingestellte *Good Cop, Bad Cop* gemacht habt?

CHC: Ja, *Good Cop, Bad Cop* wurde gestoppt. Es war ein mehr actionorientiertes Spiel, in dem man moralische Entscheidungen treffen muss. Wir hatten dafür ein sehr umfassendes Design ausgearbeitet und einen Prototyp erstellt. Es gab auch eine Menge Artworks, programmiert jedoch wurde

davon fast nichts. Das Problem war, dass wir etwas Neues erfinden wollten, wohingegen wir nie wirklich das Adventure neu erfunden haben. Wir haben uns in diese actionorientierte Richtung bewegt, da die Publisher das haben wollten. Wenn wir ehrlich sind, waren wir nicht sonderlich erfolgreich mit dieser Wandlung. Wir haben irgendwie immer versagt, uns anzupassen. Diese Kritik müssen wir uns gefallen lassen. Sobald wir die Chance hatten, direkt mit unserem Publikum zu kommunizieren, was wir etwa ab 2008 machten, kehrte unser Glück zurück. Vielleicht waren wir vorher zu zurückhaltend gewesen. Doch nun versuchten wir wieder, Spiele zu schreiben, die ein Publikum ansprechen, von dem wir wussten, dass es existiert – anstatt Spiele zu machen, die besonders die Publisher ansprechen sollten, weil sie es eben für modern hielten.

RG: Frustriert es dich, wenn du an *In Cold Blood*, *El Dorado* und *Good Cop, Bad Cop* zurückdenkst?

CHC: Das ist eine gute Frage. Natürlich hätte ich gerne großen Erfolg mit unseren Action-Adventures gehabt, aber Firmen wie Naughty Dog hatten so viel Geld. Wir wurden oft gebeten, es für kleines Geld zu machen. Vielleicht wurden wir in eine praktisch unmögliche Position gedrängt, da die unkonventionelle Art unserer Spiele, die wir mit begrenzten Budgets machten, das Publikum zu der Zeit ansprachen.

»[PC] Der Engel des Todes setzte wie der Vorgänger auf 3D, aber mit Point-and-Click.





» Ich bin sehr stolz auf das, was wir mit *Baphomets Fluch 5* erreicht haben.«



»[PC] Für *Baphomets Fluch 5* nahm Revolution mehr als 800.000 \$ per Crowdfunding ein.



»[PC] *Baphomets Fluch 5* erschien erst für PC, später auch für PSVita, PS4 und Xbox One.

RG: Würdest du deine Zeit als Freelancer als Teil von Revolution Software einstufen?

CHC: Nein, das hat damit nichts zu tun. Nachdem wir mit *Baphomets Fluch III* Geld verloren hatten, mussten wir einfach über die Runden kommen.

RG: Warum gefällt dir Crowdfunding?

CHC: Es ist ein alter Vorwurf, dass Publisher Spiele in Auftrag gaben, ohne jedes Gespür dafür, was das Publikum will. Und das gibt es wirklich. Der CEO von Virgin USA erzählte mir einmal beim Mittagessen stolz, dass er nie ein Videospiel gespielt habe. Der Schritt zum Crowdfunding funktionierte so schnell, dass die Leute es spannend fanden, direkt mit den Schöpfern zu kommunizieren. Aus unserer Perspektive war es fantastisch, unser potenzielles Publikum unmittelbar einzuklinken.

RG: Zeigt der Erfolg von *Baphomets Fluch 5*, dass man nicht immer das große Geld braucht, wenn man die richtige Idee, die richtigen Leute und das richtige Format hat?

CHC: Ich bin sehr stolz auf das, was wir mit *Baphomets Fluch 5* erreicht haben. Wir bekamen durchweg tolle Reviews. Man muss sich darüber bewusst sein, dass Adventures eine Nische sind, aber eine große Nische. Wir sprechen ein wirklich loyales, wundervolles, breites Publikum an, das unsere Adventures liebt.

RG: Einige eurer Adventures zählen zur Spitze des Genres – das immerhin von Firmen wie von LucasArts und Sierra geprägt wurde. Macht dich das stolz?

CHC: Das macht mich enorm stolz. Und es macht mich ebenfalls sehr, sehr stolz, wenn wir eine Nachricht von jemand bekommen, der schreibt, welche wichtige Rolle *Baphomets Fluch* und *Beneath the Steel Sky* in seiner Kindheit, beim Erwachsenwerden,

den Beziehungen mit seinem Partner oder in seinem Leben allgemein gespielt haben. Ich erinnere mich oft daran, als mir gesagt wurde, wir sollten die Adventures vergessen und stattdessen Spiele wie *Creature Shock* machen. Da war immer eine riesige Kluft zwischen dem Publikum, das eine unglaubliche Passion für unsere Spiele hatte, und dem Publisher, der Spiele in Auftrag gab, ohne Wissen über den Markt.

RG: Und in Zukunft? Machst du für immer 2D-Adventures?

CHC: Ich designe im Moment ein neues Spiel. Es ist ein Adventure, aber ich bin für alles offen. Das Wichtigste ist das Gameplay. Wenn das steht, muss die Story das Gameplay unterstützen, und auch die Hintergründe, die Charakter-Grafiken und der generelle Stil müssen das tun. Ich denke, 2D-Grafik war das Richtige für *Baphomets Fluch 5*. Was als Nächstes kommt, wird sich zeigen. Allerdings ist mir bewusst, dass diese Art Spiel beliebt bei unseren Fans ist. Es ist also etwas, das ich anstreben würde, entweder zu reproduzieren oder zumindest zu emulieren.

RG: Letzte Frage: Was war dein Highlight in der Historie von Revolution Software?

CHC: Ich habe den Kickstarter-Prozess wirklich genossen und die Möglichkeit, direkt mit mehr als 15.000 Menschen zu kommunizieren. Wir hatten einige sehr talentierte Leute, wir hatten ein tolles Team, das sehr hart arbeitete. Allein die Leidenschaft der Fans, als wir es angekündigt haben, und die während der gesamten Entwicklung bis zum Release erhalten blieb, das war wirklich großartig!



»[iOS] Im Oktober 2009 erschien die Remastered Edition von *Beneath a Steel Sky* für Apple-Geräte.





» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: MICROPROSE
 » ERSCHIENEN: 1994
 » HARDWARE: PC (UMSETZUNGEN AMIGA, PLAYSTATION, WINDOWS)

Von Knut Gollert

UFO: Enemy Unknown

LASER SQUAD MIT ALIENS.

Kaum ein anderer Titel hat das Genre der rundenbasierten Taktikspiele so geprägt und erfolgreich ins neue Jahrtausend getragen wie *UFO – Enemy Unknown*. Nicht unschuldig daran war die Games-Presse, die das Spiel geliebt hat. 1994 gab es wohl keinen professionellen Redakteur, der *UFO* nicht nächtelang gespielt hat. Und das war nicht ungefährlich.

Normalerweise testen Redakteure „ihre“ Spiele. Jeder eines, große Titel werden von zwei oder drei Leuten gespielt, Top-Titel von jedem in der Redaktion angeschaut. Bei *UFO* war das nicht anders. Allerdings haben sich zum Beispiel in der *Power Play* Michael Hengst und Volker Weitz als älteste Dienstherren den Microprose-Titel geschnappt,



was alle anderen jedoch nicht davon abhielt, „mal reinzuschauen“. Das Ergebnis war eine nahezu lahmgelegte Redaktion mit übernächtierten Redakteuren und Fachsimeleien auf den Fluren über Taktiken, den besten Einsatz von Handgranaten sowie den Forschungsergebnissen außerirdischer Technologien. Dass die Texte in *Power Play 5/94* und auch der darauffolgenden Hefte nicht die allerbesten waren, hatte einen einzigen Schuldigen: *UFO – Enemy Unknown*.

Das Setting ist ganz klassisch: Aliens greifen an, der Spieler ist die letzte Hoffnung der Menschheit, die Invasion abzuwehren. Dazu fliegt er mit seiner selbst zusammengestellten und ausgerüsteten Einsatztruppe um den Globus, um Angriffe der Aliens abzuweh-

ren. An den jeweiligen Hotspots – vom abgeschossenen Ufo bis hin einer Großstadt voller Aliens – betritt der Spieler das isometrisch gezeigte Schlachtfeld und zieht seine Kämpfer Zug um Zug vorsichtig über die Spielfelder, um alle Gegner zu neutralisieren.

Nach jeder Mission gibt's Loot in Form von Alien-Artefakten sowie Geld von Regierungen, deren Länder wir beschützen. Damit vergrößern wir unsere Basis, erforschen tüchtig neue Waffen und Technologien, um am Ende Waffen mit mehr Wumms abfeuern zu können als unsere extraterrestrischen Feinde.

Erdacht vom Briten Julian Gollop (Mythos Games) und veröffentlicht von Microprose ist *UFO* – wenn man die Spielele-

mente betrachtet – ein im Grunde nicht allzu innovatives Spiel. Rundenbasierte Taktik-Kämpfe wie im inoffiziellen Vorgänger *Laser Squad* von 1988, jetzt aber in einer isometrischen Landschaft. Dazu ein Metagame-Mix mit klassischen Wirtschaftssimulations-Elementen. Nichts, was nicht schon einmal dagewesen wäre. Aber in dieser Mischung, mit dieser Verzahnung beider Spielteile, war *UFO* ein, Zitat Volker Weitz, „Langzeit-Urknall mit Motivations-Nachbrenner“. Ein optisch besonders heute fast lachhaftes, aber inhaltlich grandioses Spiel, dass sich in den 22 Jahren seit seiner Geburt einer Reihe sehr schöner Nachfolger erfreut hat. Aktuell legen wir euch *X-COM 2*, die 2016er Variante, ans Herz. *

JET SET WILLY

DAS JUMP-AND-RUN *MANIC MINER* IST WOHL JEDEM HOMECOMPUTER-SOZIALISIERTEN SPIELEFAN EIN BEGRIFF. NOCH VIEL AMBITIONIERTER (ABER BUGGY UND NICHT DURCHSPIELBAR) WAR *JET SET WILLY*, DER NACHFOLGER. WIR HABEN MATTHEW SMITH ZU SEINEM WOHL BEKANNTESTEN WERK BEFRAGT, UND WO VIER FEHLENDE RÄUME ABGEBLIEBEN SIND.



+++++ Press ENTER to Start +++++



as Plattform-Hüpfspiel *Jet Set Willy* bietet einen verblüffenden Fundus an Anekdoten.

Zunächst aber zu den Faken: Es enthielt nicht weniger als 60 sehr abwechslungsreiche Räume (einer pro Bildschirm) – sein Vorgänger *Manic Miner* hatte nur 20. Die Spectrum-Fassung wurde auf 30 verschiedene Plattformen portiert, vom Atari 800 bis zur Xbox 360. Drei Jahrzehnte nach seiner Veröffentlichung hat *Jet Set Willy* immer noch zahlreiche Fans, die jede Codezeile analysieren und jedes Informationshäppchen gierig aufnehmen. Dabei wäre der Titel beinahe nie erschienen!

„*Jet Set Willy* habe ich zu Hause bei meiner Mutter in Wallasey programmiert“, erinnert sich Matthew Smith an die Entwicklung. „Ich war in einer leitenden Position bei Software Projects, kam aber nie in die Firma.“ Statt das Spiel also in den Büros der Firma zu programmieren, die er kurz zuvor gemein-

sam mit Alan Maton und Tommy Barton gegründet hatte, zog sich der Achtzehnjährige lieber in das Zimmer zurück, in dem er auch *Manic Miner* entwickelt hatte. Diesen Titel hatte er in nur acht Wochen erschaffen – *Jet Set Willy* hingegen brauchte acht Monate. Die Erwartungen der Fachpresse und der Fans an den Nachfolger waren hoch und lasteten schwer auf Matt. Nach einigen Verschiebungen (eigentlich war Weihnachten 1983 als Releasedatum geplant gewesen), begannen sich seine Kollegen zu sorgen.

„Alan Maton kam jeden Tag zu mir nach Hause, setzte sich hinter mich und sagte: ‚Stell das Ding endlich fertig!‘“ Zuerst empfand Matt dies als Ablenkung, doch inzwischen glaubt er, dass es entscheidend zur Fertigstellung beigetragen hat. „Er hat eben getan, was ein Produzent tun muss. Sonst wäre es vielleicht nie fertig geworden, da ich mit meiner Geduld schon am Ende war.“

Während der letzten Wochen der Entwicklung schloss sich Matt in seinem unaufgeräumten Zimmer ein und lebte von Essen in Dosen, die er direkt auslöffelte. Alan lud ihn gelegentlich in ein nahe gelegenes Restaurant ein, wo Matt sich dann gerne mehrere Hauptgänge bestellte. Die Beharrlichkeit zahlte sich schließlich aus: *Jet Set Willy* erschien im April 1984. Der Titel bekam erstklassige Kritiken und verkaufte sich eine halbe Million Mal. Matt hatte einen Klassiker erschaffen – doch zu einem hohen Preis: Er würde nie wieder ein weiteres Spiel fertigstellen.

Das Ausmaß des Erfolgs konnte niemand voraussehen, auch nicht Matt, der von der positiven Resonanz auf *Manic Miner* zur Entwicklung motiviert worden war. Er hatte kein Designdokument und keinen Plan, sondern programmierte einfach irgendwelche Teile des Spiels. „Die Seilschwünge waren



» Matt mit seinem TRS-80, circa 1983.

„Ich verbrachte viel Zeit damit, mir neue herausfordernde Räume für den Spieler auszudenken.“

MATTHEW SMITH



» [ZX Spectrum] Die Spieler sahen den unteren Pfad und fragten sich, wie man ihn erreichen konnte.



» Dieser Raum evoziert das Londoner Battersea Kraftwerk (samt Pink-Floyd-Schwein).



» [ZX Spectrum] Auf dem Speicher passieren zuweilen seltsame Dinge.



» Die einprägsame Schachtel von Roger Tisseyman, einem Grafiker bei Software Projects.



JET SET WILLY: DARUM GEHT'S

■ Als Miner Willy müsst ihr 83 Gegenstände aus den 60 Räumen eures Anwesens einsammeln, bevor ihr zu Bett gehen dürft. Der Hüpf- und Rätselmix *Jet Set Willy* erlaubt es euch, euch frei auf der Karte zu bewegen. Beim Vorgänger *Manic Miner* waren die Levels dagegen noch linear angeordnet.



Das Albtraum-Anwesen

Wie ihr durch die härtesten Räume im Spiel kommt.



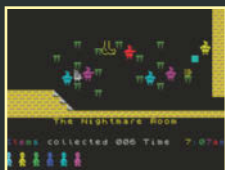
THE BANYAN TREE

■ Ihr könnt diesen schwierigen Raum zwar durchqueren, aber ihr müsst es gar nicht. Stattdessen könnt ihr, wie im Screenshot zu sehen, einfach auf die rechte Seite des Baumes springen. In der ursprünglichen Version war dies wegen eines Bugs nicht möglich.



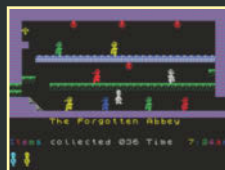
THE WINE CELLAR

■ Den Geheimgang auf der unteren rechten Seite dieses Raumes zu erreichen, ist ziemlich einfach – doch jede einzelne Flasche auf dem Weg nach unten mitzunehmen kann Probleme bereiten. Springt am besten über Wachen und Abgründe gleichzeitig hinweg und passt auf die Säge auf!



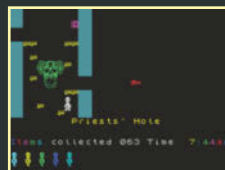
THE NIGHTMARE ROOM

■ Winzige Vorsprünge und zahlreiche Wachen sorgen dafür, dass dieser Raum seinem Namen gerecht wird. Dass sich Willy in ein geflügeltes Schwein verwandelt, hilft auch nicht wirklich. Am besten macht ihr es wie im obigen Bild und schaut mit Flügeln nach oben und nach rechts.



THE FORGOTTEN ABBEY

■ Allein das Durchqueren dieses bockschweren Orts ist heftig, vom Einsammeln des Kreuzes ganz zu schweigen. Ihr müsst die Sprünge gut planen und dabei nicht die Priester auf den oberen Plattformen treffen. Umgeht den blauen Priester durch einen vertikalen Sprung.



PRIESTS' HOLE

■ An der östlichen Wand hinaufzuklettern kann schwierig sein, denn ihr müsst die größtmöglichen Sprünge ausführen. Am besten positioniert ihr Willy am äußersten Rand der Plattform, versucht dann vertikal hochzuspringen und drückt beim Fallen in die richtige Richtung.



UNDER THE DRIVE

■ Ihr benötigt perfektes Timing, um dem Dalek auszuweichen und sicher auf der untersten gelben Plattform zu landen. Der Screenshot zeigt, wo der höchste Punkt des Sprunges sein sollte. Matt zufolge ist das übrigens auch kein Dalek, sondern eine „Nachempfindung eines beliebten SF-Roboters“.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
Software Projects
- » **ENTWICKLER:**
Matthew Smith
- » **ERSCHIENEN:** 1984
- » **PLATTFORM:** Diverse
- » **GENRE:** Hüpfspiel



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

- DELTA TAU ONE**
SYSTEM: Tandy TRS-80
JAHR: 1982
- STYX (ABGEBILDET)**
SYSTEM: Spectrum
JAHR: 1983
- MANIC MINER**
SYSTEM: Spectrum, Diverse
JAHR: 1983

► eines der ersten Elemente, die ich programmierte, während ich noch für Bug-Byte arbeitete“, blickt er zurück. „Ich veränderte sie so lange, bis es einigermaßen brauchbar aussah. Ich mag die Seile wirklich – ihr müsst nur aufpassen, nicht loszulassen, während ihr in der Luft seid!“

Die Hintergrundgeschichte – der ehemalige Minenarbeiter Willy ist reich geworden und schmeißt Partys mit Freunden – spiegelt ein wenig Matts Leben wider. Für *Manic Miner* bekam er 30.000 Pfund von Bug-Byte und haute in dem Glauben, dass noch weitere Zahlungen folgen würden, alles auf den Kopf. Schließlich überwarf er sich mit Bug-Byte und gründete Software Projects mit. Willy hingegen muss im Spiel nach einer durchzechten Partynacht auf seinem Anwesen erst einmal dem Porzellantott huldigen.

Dass das Spiel im Badezimmer beginnt, ist kein Zufall“, erklärt Matt. „Es war einer der ersten Räume, die ich erschaffen habe.“ Als Nächstes folgte das angrenzende Schlafzimmer, wo Willys Haushälterin Maria wartet (sie basiert auf einer Griechin, die gegenüber von Matt wohnte). Maria verbietet Willy, zu Bett zu gehen, bevor er nicht 83 herumliegende Objekte im ganzen Anwesen eingesammelt hat.



» [ZX Spectrum] Dieser Raum wurde von den *Fabulous Furry Freak Brothers* inspiriert.

Somit stand der Anfang fest, und Matt konnte damit beginnen, sich den restlichen Schauplätzen in dem riesigen Anwesen zu widmen. „Viele Räume entwarf ich so, wie ich mir ein Landhaus vorstellte. Ich hatte dabei keine feste Reihenfolge und programmierte einfach ein bisschen etwas, das ich dann wieder zum Spiel hinzufügte, und so weiter. So war auch die Karte nicht geplant, sondern ergab sich einfach. Ich verbrachte viel Zeit damit, mir neue herausfordernde Räume für den Spieler auszudenken.“

Diese eher intuitive Arbeitsweise erklärt, warum die Räume so durcheinandergewürfelt wirken. Manche sind mit Feinden vollgepackt, bieten mehrere Plattformen und Sammelobjekte, andere sehen minimalistisch aus und sind so gut wie leer. Oft liegen diese Raumtypen direkt nebeneinander. Doch auf alle Fälle plante Matt bestimmte Wege durch das Haus. So ist beispielsweise der Raum „The Banyan Tree“ schwierig zu durchqueren, da ihr mehrere exakt geplante Sprünge ausführen müsst – dies ist aber gar nicht nötig, wenn ihr einfach durch die Küche unterhalb geht!

„Die Räume waren je 256



» [ZX Spectrum] Die Wachen hier waren Ocean-Chef David Ward nachempfunden.

Bytes groß, so ich insgesamt 60 Räume machen konnte“, erklärt Matt. „Eigentlich hätten es 64 werden sollen, aber bei den letzten vier zickte meine Festplatte. Die verlorenen Räume waren über dem Mega Tree. Er sollte höher sein und mehr Äste haben. Ich tippte Zahlen ein, und die Platte speicherte etwas anderes. Diese Räume wurden also nie getestet und waren nur halb fertig. Ich könnte im Original-Code nachsehen, wäre der nicht längst verloren gegangen.“

Wie sich herausstellte, wurden die fehlenden Räume vom Festplattentreiber des Tandy TRS-80 Model 4 überschrieben, den Matt als Entwicklungsgerät benutzte. Doch da die Deadline nur Tage bevorstand, entschloss er sich, diese Zimmer kurzerhand über Bord zu werfen. Das war aber noch gar nichts gegen einige andere Bugs, von denen der schlimmste war: Man konnte *Jet Set Willy* tatsächlich nicht durchspielen! Nach Matts Aussage wurde das Spiel „nicht veröffentlicht, es flüchtete.“

Auch das Balancing ging Matt eher hemdsärmelig an: „Man begann mit drei Leben, wie bei *Manic Miner*, aber dann merkte ich, dass es zu schwer war, und erhöhte auf acht. Ich versuchte mich einige Tage allein am Banyan Tree und schaffte es

» Matt ist stolz, nun doch noch etwas für *Jet Set Willy* bekommen zu haben.



schließlich auf die andere Seite. Doch wirklich durchgespielt habe auch ich es damals nie.“ Wenn er es getan hätte, dann wäre ihm klargeworden, dass man diverse Objekte gar nicht einsammeln konnte und Maria nie zur Seite gehen würde.

Dann gab es da noch die berühmt-berüchtigte „Todesschleife“, bei der alle Leben ausgelöscht wurden, wenn man einen Raum betrat. Dazu erklärt Matt: „Sämtliche Charaktere werden zurückgesetzt, wenn man einen Raum betritt. So konnte es zur Todesschleife kommen. Ich kannte das Problem, dachte mir aber, dass es keine Rolle spielen würde.“

Ein richtig übler Fehler war der „Dachgeschoss-Bug“, wobei ein Pfeil auf Abwegen im Raum „The Attic“ eine Kettenreaktion in anderen Teilen des Hauses auslöst. „Der Pfeil fliegt links raus und zerstört bestimmte Speicherbereiche“, erklärt Matt und fügt hinzu, dass es im Code keinerlei Fehlerüberprüfung gab. „Man kann das Problem allerdings umgehen, indem man alles andere zuerst erledigt und dann erst den Raum betritt.“ Was er damit meint: Indem der Pfeil intern den Videospeicher verlässt und in den Hauptspeicher „fliegt“, zerstört er dort die Daten mehrerer anderer Räume. Anfänglich versuchte sich Software Projects herauszureden, das sei so gewollt, und in jenen Räumen sei „Giftgas“ ausgetreten.

Software Projects veröffentlichte später eine Reihe von Pokes (quasi selbst einzutippende Patches), die diese Probleme behoben. Es gab jedoch noch mehr Ärger. „Die ersten Exemplare hatten *If I Were A Rich Man* als Spielmusik, obwohl das Lied nicht von uns stammte. Der Rechteinhaber forderte uns auf, 36.000 Pfund zu zahlen, was wir ablehnten.“ Spätere Exemplare enthielten dann stattdessen das klassische Stück *In Der Halle Des Bergkönigs* von Edvard Grieg, das bereits in *Manic Miner* Verwendung gefunden hatte.

Ob *Jet Set Willy* trotz all der Schlampereien und Fehler als Klassiker gilt, als „Bestes Spiel, das man nicht durchspielen konnte“ oder schlicht als Enttäuschung, muss jeder für sich entscheiden. Matt jedenfalls hadert auch im Nachhinein noch mit dem Projekt: Zum einen war die Entwicklung aus seiner Sicht ein anstrengender Kampf, zum anderen profitierte er nicht vom Verkaufserfolg des Titels. „Ich bekam nie irgendwelche Tantiemen für *Jet Set Willy*. Für mich wäre es besser gewesen, selbstständig zu sein. Fairerweise muss man sagen, dass das meiste Geld für Gehälter draufging – schließlich hatten wir 20 Mitarbeiter.“

Welchen seiner beiden Titel mit Miner Willy er besser findet? Für Matt gibt es da keinen Zweifel: „Abgesehen von den Seilen war *Manic Miner* immer mein Favorit. Es gab so viele Räume bei *Manic Miner*, auf die ich wirklich stolz bin. Bei *Jet Set Willy* gefallen mir einige nicht so gut.“ Der dritte Teil, *Jet Set Willy 2*, der auf einer erweiterten Fassung des Originals für den Schneider CPC basiert und von Derrick Rowson und Steve Wetherill entwickelt wurde, findet hingegen Matts Zustimmung.

„Sie konnten dank eines Pack-Algorithmus doppelt so viele Räume einbauen. Alle aus *Jet Set Willy* waren enthalten, sogar die Extraräume an den Rändern. Es gab sogar welche im Weltraum...“ Matts Stimme wird leiser. Auch er selbst versuchte sich an zwei Fortsetzungen – *The MegaTree* und *Miner Willy Meets The Tax Man* – die jedoch nie fertiggestellt wurden. Zum Glück inspirierte sein klarer, lesbarer Code viele Modder dazu, ihre eigenen Abenteuer zu erschaffen. „Es war ein gut strukturiertes Programm. Man kann es ansehen und versteht direkt, was es tut“, konstatiert Matt. Auch wenn er selbst dazu nicht in der Lage war, haben die Fans in mehr als 90 Spectrum-Mods die Geschichte von Miner Willy fortgesetzt.

Danke an Paul Drury für seine Hilfe.

MAKING OF: JET SET WILLY

DIE UMSETZUNGEN

Wir haben die zehn offiziellen Ports für euch aus dem Archiv geholt.



COMMODORE 64

■ Die C64-Fassung wird von zahlreichen Bugs geplagt. Shahid Admad, der Entwickler, hatte eine knappe Deadline, und das merkt man auch. Die Seile funktionieren nicht richtig, und wie das Original ist die Version nicht durchspielbar (eine bereinigte Fan-Version erschien 2010).



MSX

■ Eine erstklassige Umsetzung von Cameron Else: Er und Ross Holman hatten den „Wer spielt's als erster durch?“-Wettbewerb mit der Spectrum-Version gewonnen, indem sie Fehler-Patches ersannen und an Software Projects schickten. langsam.



COMMODORE PLUS/4

■ Ähnlich der C64-Fassung, nur noch schlechter. Der Entwickler konnte offensichtlich die Seile nicht zum Funktionieren bewegen – die Lösung: Er ließ sie einfach weg! Auch viele Levels und Wächter fehlen komplett.



MSX (BEE-CARD)

■ Diese Version erschien in Japan bei Hudson Soft. Das ganze Spiel musste auf der Karte Platz finden, sodass die Präsentation darunter litt (kein Titelbildschirm, keine Raumnamen). Ansonsten ist es vollständig – wenn auch arg langsam.



COMMODORE 16

■ Die gleiche Version wie für den Plus/4, aber mit noch weniger Levels (insgesamt nur 19). Angesichts der nur 16 KB Speicher im Gegensatz zum Plus/4 ist dies verzeihlich, doch die Fehlerflut hinterlässt einen bitteren Beigeschmack.



MEMOTECH MTX

■ Dieser Port ähnelt der MSX-Version und ist daher auch ziemlich gelungen. Es gibt sogar zwei Extralevels: den Innenhof und den Vorgarten. Als einzige Kleinigkeit fällt auf, dass die Sammelobjekte leider nicht blinken.



BBC MICRO

■ Diese ordentliche Umsetzung von Chris Robson nutzt den Mode 1, sodass sie nur vier Farben anzeigt – ansonsten ist das Spiel aber originalgetreu. Der Electron-Port ist identisch, bietet aber nur zwei Farben.



DRAGON 32

■ Auf dem Dragon 32 ist das Spiel monochrom, doch der Mangel an Farben wird durch 15 neue Räume wieder wettgemacht. Es ist jedoch nicht durchspielbar. Diese Version wurde auch auf Spectrum und Archimedes portiert.

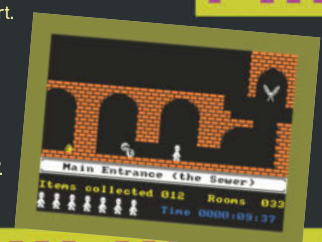


ATARI 8-BIT

■ An dieser Version ist so einiges merkwürdig: Die Räume haben mit dem Original kaum etwas gemein und Willy sieht wie ein Cowboy aus. Das Spiel ist sehr fehlerhaft und sehr schwer – hat aber tolle Musik von Rob Hubbard.

SCHNEIDER CPC

■ Dies ist mehr eine Erweiterung als eine Umsetzung und bietet stolze 74 Räume extra, von denen manche wirklich sehr gut sind. Später erschien diese Fassung für den Spectrum und andere Plattformen als *Jet Set Willy 2*.



Retro Gamer abonnieren und Zeitreise antreten!



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprochen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei Retro Gamer finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:

T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal

3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker“ mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer**.
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.



15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!



X Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname

Straße, Haus-Nr.

Telefon

Name

PLZ, Ort

E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ☐ E-Mail ☐ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

Datum, Unterschrift

Fire Emblem

O GOTT! WERDEN SIE ALLE STERBEN?



» PUBLISHER: INTELLIGENT SYSTEMS
» ERSCHIENEN: 2003 (JAPAN, USA),
2004 (DEUTSCHLAND)
» HARDWARE: GAMEBOY ADVANCE

Von Jörg Langer

Roguelikes kannten schon früh das einfache Prinzip „Einmal tot, immer tot“. Dieses Prinzip überrascht im echten Leben niemanden beziehungsweise sorgt im Ausnahmefall schon mal für das Entstehen einer weltumspannenden Religion.

Für das Strategie- und RPG-Genre aber war es ungewöhnlich, was sich die Entwickler des Nintendo-Studios Intelligent Systems ausgedacht hatten: In ihrem storylastigen Rundenstrategie-Erstling *ファイアーエムブレム* (Fire Emblem, Feuer-Abzeichen) mit dem übersetzten Untertitel *Schattendrache und die Klinge des Lichts* ließen sie 1990 auf dem Famicom jeden der zahlreichen Helden gnadenlos ins Gras beißen, wenn in einem Gefecht seine Hitpoints auf null gesunken waren. Und zwar für immer, mit nur zwei Ausnahmen: Erstens durfte man das ganze Gefecht noch mal von vorn bestreiten, was aber teils das Wegwerfen von 30 oder 60 Minuten harter Denkarbeit bedeutete. Zweitens konnte der Hauptheld nicht wirklich sterben, denn dann war das Spiel vorbei – sodass man zwangsläufig die letzte Schlacht noch mal an-

ging. Durch Speichern tricksen war übrigens nicht erlaubt, bei jedem Beenden des Spiels, etwa nach einem Todesfall, wurde unbarmherzig der aktuelle Stand gesichert.

Auch wenn neuere Teile optional einen Casual-Modus anbieten: Wer den maximalen Frust und Spaß will, nutzt die ursprüngliche Regel: Jeder Held, der in der Schlacht fällt, steht nie wieder zur Verfügung. Wer also seinen einzigen Dieb sterben lässt, hat eben – notfalls bis zum Ende des Spiels – niemanden mehr, der ihm Türen und Schatztruhen öffnet. Pech gehabt! Das mit dem Sterbenlassen klingt fahrlässiger, als es ist: Da beide Seiten abwechselnd ihre gesamte Streitmacht (die schon mal aus einem Dutzend Kämpfern und mehr bestehen kann) zieht und es eine gute Portion Glück beim Treffen oder Nichttreffen gibt, hilft manchmal der beste Plan und das Abzählen von Zugreichweiten nichts. Kleines Beispiel: Wird ein Held, der sich automatisch mit einem Gegenschlag wehrt, angegriffen, und richtet er normalen Schaden an, überlebt er. Erzielt er aber einen kritischen Treffer gegen den Angreifer und tötet diesen, rückt vielleicht ein weiterer KI-Feind nach, der ihn ansonsten nicht erreicht hätte, und versetzt ihm den Todesstoß.

Ich hatte schon viel von der Serie gehört und mich als alter Rundenstrategie sogar aus, nun ja, Recherche-Gründen mit Fan-Patches beschäftigt, die auf „unerklärliche

Weise“ aus japanischen Texten deutsche machen, die dann auf noch seltsamere Weise ihren Weg auf durchsichtige Flash-Module fanden, die, ebenfalls völlig unerklärlich, exakt in meinen GBA passten. 2004 war es dann aber endlich so weit, und der siebte Teil der Serie erschien als erster offiziell in Europa: *The Sword of Flame* (Rekkanken), hierzulande aber schlicht *Fire Emblem* genannt.

Darin erlebte ich eine sechs Kapitel lange, packende Geschichte um Lyn, die ihre Eltern verloren hat, aber schnell wehrhafte Freunde findet, die sie beschützen. Nach drei oder vier Stunden hatte ich die Geschichte siegreich beendet, was mir doch etwas knapp erschien. Nach dem Abspann startete das eigentliche Spiel mit Ellwoods Kampagne...

Fire Emblem war knifflig, sperrig (jeder Schlag mit einem Schwert reduzierte dessen Haltbarkeit um 1), frustig – bot aber auch viele Optionen zum Ausbau der eigenen Truppe und viel Herz-Schmerz-Intrigen-Dialoge. Story und Inventarmanagement nahmen so viel Umfang ein, dass mancher die Serie eher als RPG mit Taktikkämpfen sieht denn als Strategiespiel mit RPG-Elementen, ich bin aber aufgrund der weitgehend vorgegebenen Missionsstruktur und der Betonung der Kämpfe klar für Letzteres.

Wer das erste *West-Fire Emblem* heute spielen möchte, kann das über die Virtual Console auf Wii U für wenige Euro tun. Oder ihr holt euch das noch im Mai 2016 erscheinende *Fire Emblem: Fates*, das nach einer sechs Kapitel langen Einführung gleich drei Blickwinkel respektive Kampagnen mit Langzeit-Spieldauer bietet (zwei davon zum optionalen Nachkaufen, wenn ihr die „normale“ Fassung erwerbt). Die US-Fassung spiele ich bereits seit mehreren Wochen... *

HIT
OMG
CAT

26
00



hon axe



Kent

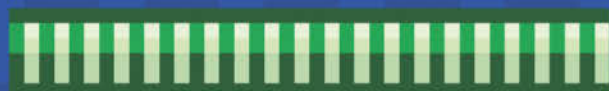
MISS!



Iron sword

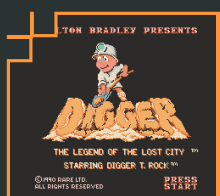
HIT	90
DMG	8
CAT	3

20





THE LEGEND OF THE LOST CITY



FAKTEN

- » **PUBLISHER:**
Milton Bradley
- » **ENTWICKLER:** Rare
- » **ERSCHIENEN:** 1990
- » **PLATTFORM:** NES
- » **GENRE:** DIG-EM-UP

Der britische Entwickler Rare ist als Haus- und Hoflieferant von Nintendo und später auch Microsoft bekannt. Doch die selige 8-Bit-Zeit des Studios geht in der Erinnerung oft unter. Das ist schade, denn *Digger T. Rock* ist ein klasse Plattformspiel, das neu zu entdecken wert ist.

Alles begann 1988 mit einem überraschenden Telefonanruf von Tim Stamper (dem Mitgründer von Rare) an Andy Walker – dem zukünftigen Schöpfer von *Digger T. Rock*. „Ich hatte seit Jahren nicht mit den Stamper-Brüdern geredet, aber von solchen Leuten freut man sich immer zu hören“, beginnt Walker. Tim fiel gleich mit der Tür ins Haus: „Erinnerst du dich an *The Pit?*“

Dieser Automatenklassiker war für Andy ein alter Bekannter, der den Anfang seiner Spielekarriere markierte. Anfang der 80er Jahre hatten er und sein Angestellter Tony Gibson genau jenes Spiel mit maßgeschneiderten Spielhallen-Platinen kreiert. In diesem 2D-Plattformer bohrt

ihr euch durch die Erde, sammelt Diamanten und umgeht herunterfallende Felsen. Homecomputer-Fans kennen das Spielprinzip aus dem ganz ähnlichen *Boulder Dash*. Der amerikanische Publisher Centuri nahm den Automaten ab 1982 in sein Sortiment auf. Chris Stamper, also Tims Bruder, brachte schließlich eine Version auf einem Motherboard von *Galaxian* zum Laufen.

Aufbauend auf diesen Erfolg gründete Andy sein eigenes kleines Unternehmen namens Taskset. Selbiges produzierte in der ersten Hälfte der 80er Jahre zahlreiche gute Spiele für den Commodore 64. Darunter zählen auch *Bozo's Night Out* und die Spielreihe *Super Pipeline*. Dennoch folgte wegen finanzieller Schwierigkeiten 1985 das Aus.

Andy Walker arbeitete als freiberuflicher Entwickler weiter und stellte unter anderem *Uchi Mata* und die C64-Version von *Dragon's Lair* fertig. 1988 werkelte er an *Chevy Shuttle* für den





» [NES] Es gibt immer etwas zu tun, aber reicht die Zeit aus?



» [NES] Hier benötigt ihr genug Dynamit, um euch durchzusprengen.



» [NES] Sprengmittel sind im späteren Verlauf entscheidend.

Amiga, als ihn der anfangs erwähnte Anruf ereilte.

Sein Freund Tim plante eine verbesserte Version von *The Pit* mit aufgefrischten Spielelementen. Der Grund: Er wollte unbedingt seinen japanischen Partner Nintendo mit Produkten bedienen. Deren Konsole NES war jedoch Neuland für Andy. Deshalb erwarb er einen Amstrad PC (nicht CPC) mit einer damals riesigen 20-MB-Festplatte. Mit dieser Entwicklerplattform verlieh er seiner Karriere neuen Schwung. „Tatsächlich gibt es viele Ähnlichkeiten zwischen C64 und dem NES“, so Andy. Denn die NES-Hardware erlaubte gleichermaßen Sprites und Scrolling in alle Richtungen. „Es war eine freundliche Hardware, auf der ich mich heimisch fühlte. Vieles habe ich jedoch Chris Stamper zu verdanken, der mich ständig ermutigte und forderte.“ Denn Tim schaute ihm ständig über die Schulter und kommentierte jederzeit seine Ergebnisse – lobend wie kritisierend.

Das Spiel nahm nicht nur Andys Zeit, sondern auch seine eigenen vier Wände in Anspruch. Großflächiges Grafikpapier säumte die Wände seines Heim-Studios. Er vermerkte darauf den genauen Aufbau der geplanten Höhlen und notierte, wo Felsbrocken, Diamanten oder nervige Riesenmoskitos auftauchen sollten. Der namensgebende *Digger* sollte in die aufgezeichneten Kavernen immer weiter vordringen, eigene Wege schaffen und Geheimtunnel finden.

» Das Gefühl, eine unentdeckte Höhle erstmals zu betreten, war einer dieser Tutanchamun-Momente. «

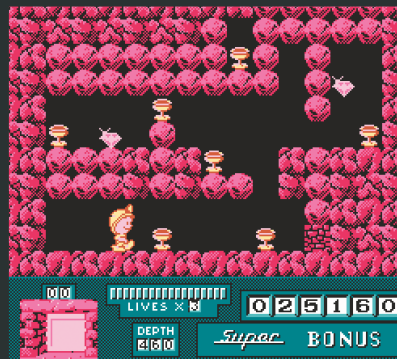
ANDY WALKER

Digger macht einiges anders als das nur einen Bildschirm einnehmende *The Pit*. In den ausgewachsenen Levels setzt der Held seine Schaufel ein, um durch loses Erdreich zu graben. Ebenso nutzt er Strickleitern zur Überwindung großer Abhänge sowie Dynamit. Ganz ähnlich wie in *H.E.R.O.* ließen sich so lose Wände sprengen, um den Ausgang zu finden. Zudem kommen Power-ups ins Spiel, die man aus dem Stein bricht, um superstark zu werden oder Felsen auf Gegner zu werfen. Daneben gibt es massig versteckte Abkürzungen und Teleporter zu entdecken. Beim Spielablauf kommen einem schnell ein italienischer Klempner und dessen Abenteuer in den Sinn.

„Ja, *Super Mario* war definitiv eine Inspiration für mich. Darin steckte so viel, dass es jedes NES-Spiel beeinflusste“, grinst Andy. *Digger* evoziert dasselbe freudige Empfinden, wenn man Neues in altbekannter Umgebung entdeckt. Mal stolpert ihr über einen verdeckten Eingang zu einem neuem Areal, mal kriecht ihr durch ein Schlupfloch, das zu einer Höhle voller Diamanten führt. Beim ersten Anspielen kann man den wahren Umfang nur erah-

nen. Ständig arbeitet ihr euch mit dem Spaten voran und testet diesen an verschiedenen Stellen aus. Wer weiß, was sich dahinter verbirgt? „Das Gefühl, eine unentdeckte Höhle erstmals zu betreten, war einer dieser Tutanchamun-Momente“, analysiert Andy.

Es gibt zahlreiche Schätze zu entdecken, allerdings lautet das oberste Ziel, den Ausgang zu finden. Nur so geht es weiter zum nächsten Areal. In den frühen Levels gestaltet es sich noch einfach, die richtige Säule zum Öffnen dieses Zugangs zu finden. Später wird es verzwickter. Im achten und letzten Abschnitt könnte man fast daran verzweifeln, die richtige Stelle aufzuspüren. Hier ▶



» [NES] Jeder Level endet mit einem Bonusabschnitt.



DARUM GEHT'S

■ Im 2D-Plattformer *Digger T. Rock* erkundet ihr acht verschlungene Höhlensysteme auf der Suche nach der sagenhaften Lost City. Im Weg stehen dabei massig Gegner von Insekten bis Dinosauriern. Wie gut, dass ihr über eine Schaufel zum Graben und für den Nahkampf verfügt. Boni wie Dynamit legen außerdem Durchgänge frei. Die Kombination aus Erforschung unter Zeitdruck und fordernder Action erzeugt ein packendes Spielerlebnis, das voller Geheimnisse steckt. Mehrmaliges Durchspielen ist garantiert!



» Andy Walker ist auch bekannt für *Super Pipeline*.



» [NES] Der T-Rex ist ein starker Bossgegner.





SUPER PIPELINE
SYSTEM: C64
JAHR: 1983

POSTER PASTER
SYSTEM: C64
JAHR: 1984

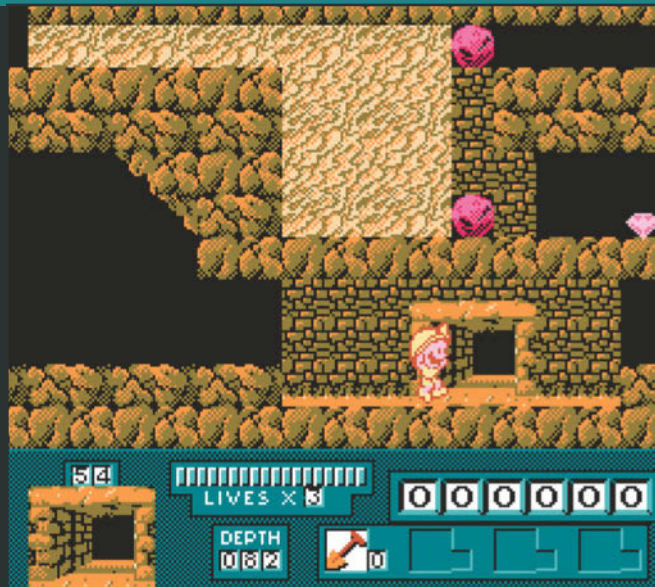
GYROPOD (IM BILD)
SYSTEM: C64
JAHR: 1984

» Andy war
hoherfreut über
Diggers Auftritt in
Rare Replay.



Die Levels bieten viel Abwechslung und Herausforderung. Ihr rutscht über eisige Oberflächen, hüpfst über bewegliche Plattformen und weicht rollenden Felsen aus. Überall lauern Geister, Skelette oder keulenschwingende Höhlenmenschen und machen euren Akrobatikeinlagen nicht selten einen Strich durch die Rechnung. Letztlich erwartet euch als Bossgegner sogar ein eierwerfender T-Rex – Yoshi und das Mario-Universum lassen mal wieder grüßen. Euer größter Feind ist jedoch die unerbittliche Zeit.

„Es geht um Erforschung unter Zeitdruck“, erklärt Andy. „Man schafft es vielleicht rechtzeitig raus aber verpasst einiges.“ Schnell rennt der Spieler an wertvollen Diamanten vorbei oder hat nicht mehr genug Dynamit zur Hand. Das macht laut seinem Erfinder auch den wahren Reiz des Spiels aus. Der Spieler war immer dran, das eigene Vorgehen zu verbessern. Immer wieder wagte man sich etwas weiter in die unerbittlichen Kavernen vor. „Auch der Spielablauf von *The Pit* war auf diese Panik ausgelegt, dass



» [NES] Endlich am Ausgang – der nächste Dungeon wartet.

einem die Zeit ausgeht. Denn man trifft oft die falschen Entscheidungen, wenn nur noch Sekunden bleiben.“

Beim geistigen Vorgänger *The Pit* ist der eigentliche Feind der Zonker genannte Panzer am oberen Spielrand. Dieser ballert sich langsam durch ein Felsmassiv, um schließlich euer Raumschiff zu zerstören. Vorher müsst ihr den unterirdischen Ausgang finden. *Digger T. Rock* teilt ein weiteres Spielelement mit dem Vorfahr: Nachdem man den Fluchtweg entdeckt, folgt eine Bonushöhle voller Edelsteine, aber auch mit herunterfallenden Felsen. Auch in *The Pit* trifft ihr am unteren Bildschirmrand auf eine derartig verheißungsvolle Höhle.

C64-Kenner entdecken außerdem viele Referenzen auf Andys Commodore-Werke. Das Eingeben der eigenen Initialen etwa ist identisch zu *Super Pipeline*. Auch der

comichaftes Grafikstil und der Humor sind ein Wink auf die alten Taskset-Zeiten der Heimcomputer-Ära. Tim und Andy setzen auf witzige wie liebevolle Animationen, wenn der Held Gegner mit dem Spaten verdrischt oder auf seinem Hintern über das Eis rutscht. Auch das ist fester Teil des Spielcharmes. „Es steckt einfach in der DNS und es besitzt auch etwas Schelmisches. Vor allem, wenn gleich danach etwas Fieses passiert“, erklärt Andy.

Nach 18 Monaten war *Digger* fast fertig. Doch die Stamper-Brüder erinnerten Andy, dass vom Modul neben der europäischen 50-Hz-Umsetzung auch eine 60-Hz-Fassung für den amerikanischen Markt entwickelt werden musste. Satt drei Monate benötigte Andy, um das Spiel auch mit der höheren Bildrate

Viele Rare-Produktionen der 8-Bit-Ära verdienen Beachtung.



■ **River Raid** trifft **Micro Machines**: In diesem Ballerspiel steuert ihr euer Schnellboot durch lineare Levels und knallt alles ab, was sich bewegt. Außerdem springt ihr über Schanzen und Wasserfälle, bekämpft Haie und Nessie-Monster. Für einen simplen Shooter wird einige Abwechslung geboten.



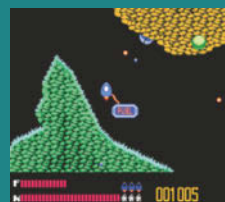
■ Wir bleiben in der isometrischen Ansicht: Mit einem Schlangen-Duett kriecht ihr flott durch die Hindernis-Parcours. Dabei schnappt ihr euch herumfliegendes Futter und löst einfache Schalter-Puzzles. Immer noch fordernd, witzig und mit Ohrwurm-Soundtrack.



■ Der wohl bekannteste NES-Titel von Rare ist ein raffiniertes Plattform-Abenteuer mit viel Ballerei. Der Held erinnert nicht von ungefähr an die „Teenage Turtles“. Ihr seid nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern rast in Fahreinlagen zwischen Hindernissen hindurch. Ein beliebter Evergreen.



■ Die isometrische Raserei nimmt sich Anleihen aus Ataris *Super Sprint* und Spectrums *TransAM*. Auf den engen Kursen heizt ihr driftend über den Asphalt, um als Erster ins Ziel zu kommen. Hindernisse, Turbos, Ölpfützen und Extras peppen den hektischen Motorsport auf.



■ Ähnlich wie *Thrust* bugsiert ihr euer Raumschiff durch ein Höhlensystem. Am unteren Ende nehmt ihr Fracht auf und bringt diese ans Ziel. Als fies erweist sich die Schwerkraft, die euch nach unten zieht. Da helfen nur gezielte Schub-Stöße. Obendrein lauern überall Gegner.



vernünftig laufen zu lassen. Die Rare-Leute standen ihm dabei mit Rat und Tat zur Seite. Regelmäßig suchte er deren Studio im Herrenhaus-Hauptquartier im englischen Twycross auf.

„Ich dachte mir immer, was für einen irren Fuhrpark die Stammers doch hatten. Neben einem Porsche Speedster stand dort ein Lamborghini. So etwas sorgt für Aufsehen“, erinnert sich Andy. Die Rare-Gründer waren väterliche Ansprechpartner und jederzeit für ein gemütliches Essen zu haben. Laut Andy verstand Tim Stamper viel von Spieldesign, Chris dagegen war der Geschäftsmann. Ihr Vater hielt die beiden auf dem Boden der Tatsachen. „Sie waren in keinsten Weise überheblich.“

Nach langwieriger Entwicklung und ebenso quälender Prüfung durch Nintendo wurde *Digger T. Rock* schließlich 1990 über den Publisher Milton Bradley veröffentlicht. Andy verpasste dem knackigen Spiel fairerweise genug Extraleben und sogar einige Cheats. Und die waren ziemlich ungewöhnlich: „Ich war Elektriker bei der Navy. Deshalb erdachte ich Morse-Codes auf dem Copyright-Bildschirm“, erklärt er. „Drückt mit dem A-Knopf den Buchstaben X im Morse-Alphabet (einmal lang, zweimal kurz, einmal lang), um unendlich viel Dynamit zu erhalten. Mit dem Buchstaben L erlangt ihr unendliche Leben.“



» [NES] Die Schaufel dient zum Graben und als Waffe.

Genau diese Kleinigkeiten machen *Digger T. Rock* zu etwas Besonderem und einem immer noch vergnüglichen Forschertrip. Das Spiel verkauft sich einige Hunderttausend Mal und ist damit Andy's erfolgreichster Titel. Laut eigenen Aussagen sprang dabei ein fünfstelliger Betrag für ihn heraus – dank einer fairen Gewinnbeteiligung. Es ist schade, dass der Titel erst zum Ende der NES-Lebenszeit herauskam. Denn so ging er unter schickeren Produktionen für neuere Plattformen etwas unter.

Der im Abspann erwähnte Nachfolger erblickte nie das Licht der Welt. Andy stellt klar: „Es wurde natürlich erwartet, dass ich und Rare ein weiteres *Digger*-Spiel produzieren. Aber die Zeiten ändern sich. Ich hätte damals besser planen sollen, wie es auf die nächste Konsole umgesetzt



» [NES] Schwwebende Plattformen nutzt ihr als Transporter.

werden könnte. *Digger* war eines der letzten NES-Spiele – befand sich also am falschen Ende der Konsolenlaufbahn.“ *Digger* war der Konsole auf den Leib geschneidert; eine SNES-Umsetzung wäre mit riesigem Aufwand verbunden gewesen.

Andy kehrte danach der Videospiel-Entwicklung den Rücken und widmete sich ab den 90ern den Glücksspielautomaten; in diesem Feld arbeitet er noch heute. *Digger* erhielt dennoch eine überraschende Rückkehr und späte Ehre. Denn es ist Bestandteil der Spielesammlung *Rare Replay*, mit der Xbox-One-Besitzer die Abenteuer des Minenarbeiters nachholen können. „Ich hatte davon keine Ahnung, bis mich ein Freund informierte. Das gibt mir schon ein wohliges Gefühl!“

Danke an Andy für seine Erzählungen.

» Die Stamper-Brüder waren in keinsten Weise überheblich. << ANDY WALKER



» [NES] Die Höhlenmenschen sind über euer Eindringen nicht erfreut.



» [NES] Digger findet die richtige Säule, um den Ausgang zu öffnen.



» [NES] Am Ende wartet die Quelle ewigen Lebens, doch ein Sequel kam nie.

UNTERGRUNDKUMPELS

Noch mehr Höhlenforscher.

DIG DUG

■ Der Star Dig Dug aus dem gleichnamigen Spiel bohrt sich durch Erde und Gegner.



LEMMING

■ Einmal beauftragt, lieben es die Lemmings, zu buddeln – bis zum bitteren Ende.



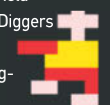
MR DRILLER

■ Mr Driller ist eine Art Jamiroquai der Minenarbeiter. Ohne passende Frisur geht es nicht.



PITGUY

■ Der namenlose Held aus *The Pit* gilt als Diggers Urahn und verfügt über ähnliche Fertigkeiten.



REPTON

■ Der Hauptdarsteller aus dem Spiel *Repton* hat eine Schwäche für Edelsteine.



ROCKFORD

■ Rockford aus *Boulder Dash* gräbt sich ganz ohne Werkzeug durch die Erde, umgeht Felsen und sammelt Diamanten.



SPACE PANIC

■ Der Held aus *Space Panic* von 1980 durchlebt den ersten Plattform der Welt.



YESOD MOLE

■ Dieser traurig dreinblickende Maulwurf auf dem Mond ist ein gesuchtes Ziel in *Nodes Of Yesod*.



ROBBY

■ Mit Helm und breitem Lachen stellt sich der fröhliche Held dem Abenteuer *Robby Roto*.





MIKE HALLY

Gravitar, Star Wars und Area 51 sind nur drei von Ataris Automaten-Klassikern, an denen dieser Mann maßgeblich beteiligt war. Wir haben ausführlich mit Mike Hally gesprochen.

Wenn es um die Entwicklung von Automaten-Spielen geht, hat Mike Hally eine kaum zu toppende Schaffensliste vorzuweisen. Er begann bei Ataris Pinball-Abteilung und arbeitete an ein paar feinen Tischen, bevor er Anfang der 80er Jahre zu den Videospielen wechselte. Hally blieb mehr als zwei Dekaden bei Atari und führte in dieser Zeit unter anderem das Team an, das den legendären 1983er Automaten *Star Wars* schuf. Er arbeitete zudem an Automaten-Hits wie *Indiana Jones And The Temple of Doom*, *Area 51* und *Gauntlet: Legacy*. Erst als die Spielhallen im Westen ihren Niedergang begannen, wechselte er in die Konsolenentwicklung. Offiziell ging er bereits 2003, im Alter von nur 48 Jahren, in den Ruhestand, aber bis heute hilft er immer wieder bei Spielprojekten mit.



» Noch heute hat Mike seinen ersten Atari-Dienstausweis von 1977.

RG: Bei all dem Hype, den es um den neuesten *Star Wars*-Film gab, musstest du oft an deine Arbeit am Automaten-Spiel denken?

MH: Ich war immer ein Fan von *Star Wars*, schon bevor ich bei Atari die Chance hatte, mit der Lizenz zu arbeiten. Ja, da werde ich ein wenig nostalgisch. Ich habe viel Zeit auf der Lucas-Ranch verbracht, habe Spielzeugmodelle und Bilder bekommen oder die Storyboards für das Spiel präsentiert. Sie waren sehr darum bemüht, das *Star Wars*-Universum zu schützen. Ich konnte nicht einfach irgendwelche Sachen machen. Sie wären zu Atari gekommen und hätten mir weh getan!

RG: Hast du George Lucas getroffen?

MH: Als alles fertig war, fuhr ich mit einem Truck hin, auf den ich eine Sitz-Variante von *Star Wars* gepackt hatte, und spielte es mit ihm.

RG: Wie kamst du zu Atari?

MH: Ich besuchte die Santa-Clara-Universität, die in Kalifornien in der Nähe des Silicon Valley war. Ich hatte von Atari gehört, aber es gab sie erst seit fünf Jahren, als ich als Maschinenbauingenieur abschloss. Tatsächlich kamen sie zu meiner Uni, ich ging zu einem der Gespräche auf dem Campus und sagte so was wie „Nehmt ihr mich auf den Arm? Ich kann an Pinball-Spielen arbeiten? Das ist die richtige Firma für mich!“

RG: Waren deine Eltern einverstanden?

MH: Sie wussten nicht wirklich, was Atari war, aber sie sahen meinen Enthusiasmus. Ich denke, sie waren einfach froh, dass ich gleich nach dem College einen Job hatte.

RG: Pinball war neu für Atari, bei etablierten Konkurrenten wie Bally und Gottlieb muss das wie David gegen Goliath gewesen sein.

MH: Ja, ein bisschen, aber wir hatten einen anderen Ansatz. Unsere Tische basierten auf Elektronik, die aus Chicago waren Oldschool. Sie machten alles aus Metall. Wir setzten auf ein breites Spielfeld und machten neuartige Sachen, an die sie noch gar nicht dachten.

RG: Eine dieser innovativen Sachen war der Riesentisch *Hercules*.

MH: Ich habe an den Komponenten des Tisches gearbeitet und erinnere mich, dass mir gesagt wurde,



» [Automat] Mike führte das Team an, das den legendären *Star Wars*-Automaten entwickelte.

ich solle eine Abschussvorrichtung entwerfen, die auch Kinder benutzen können. Nur musste damit kein kleiner Stahlball, sondern die weiße Kugel vom Poolbillard bewegt werden. Heilige Scheiße! Es hat mich umgehauen, wie groß das alles sein musste. Das war einfach nur wahnsinnig.

RG: Als Atari die Pinball-Abteilung Ende 1979 dichtmachte, bist du zu den Automaten-Videospielen gewechselt.

MH: Nö, es war immer noch voll von jungen, energiegeladenen, verrückten Leuten mit derselben lustigen Atmosphäre. Mein erstes Projekt war tatsächlich ein Spiel, das teils Pinball, teils Videospiel war. Es hieß *Penetration*.

RG: Wurde daraus *Akka Arrh*?

MH: Genau. Beide Elemente zu kombinieren, ging nicht auf, aber wir hielten das Team zusammen und bauten es in ein Videospiel um. Am Anfang schaut du auf den großen Bildschirm, wo all die Aliens sich durch geometrische Formen bewegen, und du versuchst sie zu töten. Aber bei denen, die durchkommen, musst du einen Knopf drücken und reinzoomen. Du zoomst rein und raus, versuchst rauszufinden, wie lange du in jeder Phase bleiben kannst, damit dir die Aliens nicht in den Arsch treten. Ich hielt das nicht für zu kompliziert. Aber wenn man zurückblickt, waren die Spiele, die so richtig einschlugen, immer sehr simpel. Wir haben ständig neue Dinge ausprobiert und sind an die Grenze gegangen. Vielleicht haben wir zu viel ausprobiert.

RG: Dein nächstes Projekt war *Gravitar*, das ebenfalls Neuland betrat.



AUF DEM SOFA MIT ... MIKE HALLY

» Bei Atari wimmelte es von jungen, energiegeladenen, verrückten Leuten. Ich wäre heute noch dort, wenn es noch existierte. «



IHR STELLT DIE FRAGEN

Mike Hally verrät euch alles, was ihr wissen wollt.

Hattest du vor *Firefox* irgendwelche technischen Informationen über die anderen LaserDisc-Spiele?

Nein. Ich hatte keine Ahnung, was ich da tue. Ich hatte nicht mal kapiert, wie eine LaserDisc gepresst wurde und wie der Laser sie auslas. Ich begann ohne echtes Wissen. Ich versammelte das *Star Wars*-Team und fügte ein paar Video-Leute hinzu. Ich wusste vielleicht nicht genau, was ich tat, aber ich wusste genau, wie das Spiel aussehen sollte.

Warst du mit dem Ergebnis bei *APB* zufrieden?

Wir haben alles reingeworfen, aber es ist schiefgegangen. Ich liebte die Boss-Sequenzen, in denen man Kriminelle besiegen und zurück in den Knast bringen muss. Ich liebte die Cop-Quote und dass man beim Fahren auf Benzin und Timer achten muss. Da ist eine Menge los! Die Levels waren sehr groß und es gibt so viele versteckte Orte. Ich denke, die Leute fühlten sich darin etwas verloren. Vielleicht hätten wir es linearer machen können, nicht so offen. Die Leute mögen Wiederholungen!

Wann war deine beste Zeit in der Spielebranche?

Prozessoren und Speicher waren die beiden Dinge, die uns einschränkten. Als wir also an den Punkt kamen, an dem wir nicht ständig um unser Gamedesign kämpfen mussten und wie wir es innerhalb der Hardware-Grenzen zum Laufen bringen könnten, ab da machte es richtig Spaß.

Hast du mal *Thrust* gespielt, das sich an *Gravitar* orientiert?

Wie heißt das Ding? *Thrust*? Nein, davon habe ich noch nie gehört. Ich hatte keine Ahnung, was auf dem Heimkonsolen-Markt passierte. Ich war nur ein Kind, umgeben von Automaten. Ich hatte mit Computerspielen nicht vor den frühen 90ern zu tun, als ich Design Manager wurde und ich eine große Bibliothek dieser Spiele anlegte. Für diesen Job besaß ich jede denkbare Spieleplattform. Wenn dann jemand eine Idee für ein Automaten-Spiel hatte, konnte ich existierende ähnliche Spiele ausprobieren.

» Mike bei seinem ersten Trip nach London.



» *Star Wars* war so ein großer Hit. Ich dachte nur: „Lasst uns *Firefox* machen, *Das Imperium schlägt zurück* und *Indiana Jones*. Das ist super!“ «

MH: Jeder liebte *Asteroids*, aber ich wollte, dass das Spiel mich reisen lässt! Ich wollte von Planet zu Planet, statt immer nur schießend um Felsen rumzufliegen. Wenn du noch kein richtig guter Spieler bist, gehst du in *Gravitar* einfach zum einfachsten Planeten und lernst dort, wie man spielt. Bist du schon besser geworden, kannst du weiterzischen und bumm, schon bist du im nächsten Universum. Für mich war das gutes Design und ich hielt das bei all meinen Projekten aufrecht. Aber die Gravitation hat es zerstört, denke ich. Hardcore-Spieler liebten es, aber ich habe mal wieder das allgemeine Publikum außen vor gelassen.

RG: Dein nächster Automat hat den Massenmarkt voll getroffen. Wie wurdest du Entwicklungsleiter von *Star Wars*?

MH: Ich weiß nicht, wer bei Atari als Erstes entschied, die *Star Wars*-Lizenz an Land zu ziehen. Aber als sie da war, kamen sie zu mir und fragten, ob ich ein Spiel auf Basis des ersten Films designen könnte. Ich sagte: „Auf jeden Fall!“

RG: Wie ging der Designprozess vonstatten? Gab es Diskussionen darüber, welche Film-Szenen am besten funktionieren würden?

MH: Nein, das war sehr einfach. Ich war Projektleiter und Designer, ich kannte das Drehbuch und hatte selbstredend den Film gesehen. Deshalb ging es natürlich um Luke Skywalker, der gegen TIE Fighter kämpft. Selbstverständlich würdest du Darth Vader begegnen, und der Todesstern musste vorkommen. Die Sequenz mit dem Graben durfte nicht fehlen! Ich musste

natürlich prüfen, was wir auf technischer Seite umsetzen konnten. Wir konnten diese einfachen Türme machen, also bauten wir das aus – obwohl sie im Film nur eine kleine Rolle spielen, bevor Luke in den Graben des Todessterns eintaucht.

RG: Deine nächsten Spiele basierten ebenfalls auf Filmen – in einer Zeit, als Filmlizenzen noch nicht alltäglich waren.

MH: *Star Wars* war so ein großer Hit im Automaten-Geschäft, dass ich nur dachte „Hey, lasst uns *Firefox* machen, *Das Imperium schlägt zurück* und *Indiana Jones*. Das ist super: Ich muss mir nichts ausdenken, ich nehme einfach den besten Teil eines Films und mache daraus ein Videospiel!“

RG: *Firefox* nutzte die neue LaserDisc-Technologie. War das Chance oder Risiko für dich?

MH: *Dragon's Lair* hat mich umgehauen. Bei *Star Wars* mussten wir mit dem Speicher kämpfen, jetzt packten wir einfach alles auf die Disc, da wir eine Riesmenge Platz hatten. Ich hielt das Team von *Star Wars* zusammen und sagte, lasst uns noch eins machen. Lasst uns noch mehr Geld machen.



RG: Wie hast du das Filmmaterial bekommen?

MH: Ich ging zu den Studios in LA und stellte die Verbindung her. Ich erinnere mich an diese alte Lady in einem Wohnwagen, wo ich einen ganzen Nachmittag damit verbrachte, mir das Material inklusive Outtakes aus dem Film anzuschauen. Es gab all diese Sequenzen in der Luft und an Land und ich dachte: Das ist

mein Hintergrund! Dann gab ich ihnen 20 Riesen und sagte, lasst mich das Modell der Firefox ausleihen. Ich holte ein paar Techniker dazu, die sich mit Video auskannten, und ging mit ihnen in ein Studio. Wir mussten verschiedene Kurse bauen, da es unterschiedliche Einstiegspunkte gab. Immer wenn du ein Flugzeug abgeschossen hast, explodierte es, oder eben nicht, wenn du es verfehlst. Ich hatte eine ganze Reihe von Bandapparaten laufen, die Kurse mussten überlappen. Das war ziemlich kompliziert, komplizierter als alles, was jemand zuvor mit LaserDisc gemacht hatte.

RG: Dann hast du festgestellt, dass die Technologie fehlerhaft war ...

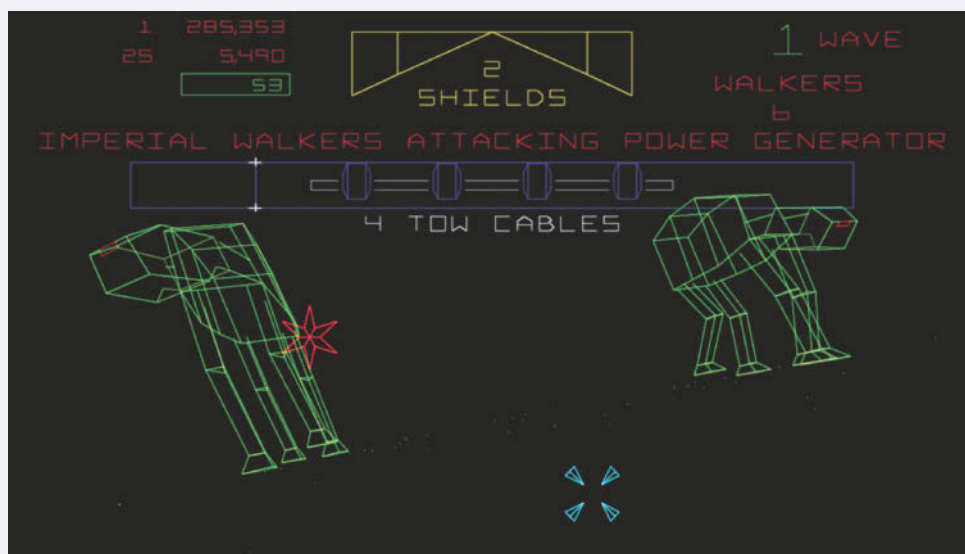
MH: Ich wusste immer, es wäre ein Desaster, wenn sich am Ende zehntausende defekte Geräte im Lagerhaus stapeln würden. Wir schauten uns Philips' Spezifikationen an und hatten während der Entwicklung nicht so viele Probleme. Als das Spiel allerdings in Produktion ging, wurde es fatal. Mann, das ist uns teuer zu stehen gekommen!

RG: 1985 bist du mit *The Empire Strikes Back* wieder bei *Star Wars* gelandet. Gab es etwas, das du einbauen wolltest, was beim ersten Teil nicht ging?

MH: Ich wusste genau, was ich machen wollte, und wie ich es anpacke. Ich nutzte eine Hucksack-Platine, um mehr Speicher zu bekommen, sodass wir die Walker-Sequenz einbauen konnten. Aber ich machte einen riesigen Denkfehler: Die Firma sagte, dass es ein Umbaukit für *Star Wars* werden soll. Ich dachte, das ist gut, es gibt ja jede Menge *Star Wars*-Automaten da draußen. Dummerweise wollte niemand den Automaten zu *Empire* umrüsten.

RG: Klingt so, als wart ihr Opfer eures eigenen Erfolgs.

MH: Ja, ich fragte mich, weshalb wir nicht einfach ein paar Tausend *Empire*-Automaten bauen. Die Marketing-Abteilung dachte nicht sonderlich clever. Sie meinten, jeder wolle sein *Star Wars* updaten, aber Fehlanzeige. Die Spielhallenbetreiber wollten *Empire*, aber eben dafür nicht *Star Wars* entsorgen.



»[Automat] 1985 erschien Mikes *Star Wars*-Sequel *The Empire Strikes Back*.

AUSGEWÄHLTE TIMELINE

PINBALL

- MIDDLE EARTH 1978
- SUPERMAN 1979
- HERCULES 1979

SPIELE

- GRAVITAR [AUTOMAT] 1982
- STAR WARS [AUTOMAT] 1983
- FIREFOX [AUTOMAT] 1983
- THE EMPIRE STRIKES BACK [AUTOMAT] 1985
- ROAD RUNNER [AUTOMAT] 1985
- INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM [AUTOMAT] 1985
- APB [AUTOMAT] 1987
- BLASTEROIDS [AUTOMAT] 1987
- STUN RUNNER [AUTOMAT] 1989
- SKULL AND CROSSBONES [AUTOMAT] 1989
- MARBLE MAN [AUTOMAT] EINGESTELLT
- RELIEF PITCHER [AUTOMAT] 1992
- METAL MANIAX [AUTOMAT] EINGESTELLT
- AREA 51 [AUTOMAT] 1995
- FREEZE [AUTOMAT] EINGESTELLT
- GAUNTLET LEGENDS [AUTOMAT] 1998
- GAUNTLET DARK LEGACY [AUTOMAT] 1999

RG: Für *Indiana Jones And The Temple Of Doom* im selben Jahr lief es besser. Funktioniert die Übertragung vom Film in ein Spiel hier genauso gut?

MH: Mir war klar, dass die Szene mit der Lore funktionieren würde. Ich hatte das Drehbuch und wusste, welche Szenen reinpassen würden. Man fühlte sich, als wäre man Indiana Jones!

RG: Die erste Hälfte der 80er waren ein goldenes Zeitalter für Atari-Automaten. Was war das Geheimnis hinter diesem Erfolg?

»[Automat] Für *S.T.U.N. Runner* ließ sich Mike vom Verkehrsfrust auf dem Weg zur Arbeit inspirieren.



MH: Wir hatten einige sehr talentierte Leute für Hardware und Programmierung. Wir waren alle etwa im selben Alter – Rich Adam, Ed Rotberg, Ed Logg und ich. Alle entwickelten sich gut und wir blieben für eine lange Zeit dort, von Ende der 70er bis Ende der 80er. Wir arbeiteten gut zusammen, aber es gab auch ernsthafte Konkurrenz. Jeder wollte sein Spiel vor dem der anderen rausbringen, und es sollte besser sein! Diese Dynamik war ebenso unterhaltsam wie fruchtbar.

RG: Was dachtest du über die Programmierer für Atari 2600? Hattest du nicht ein T-Shirt, wo „Automaten: Das echte Atari!“ draufstand?

MH: Ja, es gab diese T-Shirts. Vielleicht fühlten wir uns wie das sprichwörtliche uneheleiche Kind. Wir waren die kleinste Abteilung, hielten unsere Spiele aber für die besten.

RG: Für das 1987 erschienene *APB* hast du mit Dave Theurer zusammengearbeitet, dem Mann hinter *Missile Command* und *Tempest*. Wie war die Arbeit mit ihm?

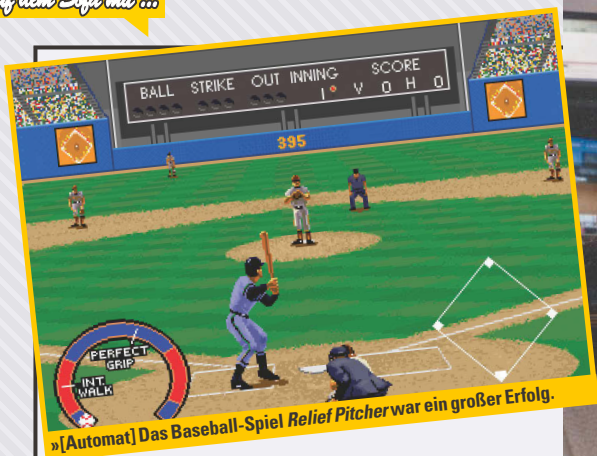
MH: Ich war ein großer Fan seiner Spiele. Dave schrieb diese unglaublichen Tools, darin war er ein Genie. Aber er hatte Probleme beim Gamedesign von *APB*. Ich wurde hinzugerufen und habe meinen Tagesablauf komplett umgekrempelt, um daran arbeiten zu können. Dave kam nämlich gerne um 16:00 Uhr zur Arbeit und blieb bis zum Sonnenaufgang, also machte ich das auch. Der Grafiker ging um 17:00 Uhr, während wir die ganze Nacht da waren. Ich habe gerne mit Dave gearbeitet, und das Spiel war toll. Aber ich hatte die Neigung, mir immer wieder Sachen auszudenken, die ich cool fand, und das dann einzubauen. Vielleicht machte ich da zu viel.

RG: Du glaubst, *APB* war zu kompliziert?

MH: Es konnte einem schlicht die Zeit ausgehen. Du konntest deine Quote versauen. Dir konnte der Treibstoff ausgehen. Ich ging einfach davon aus, die Leute würden beim Spielen solcher Sachen automatisch besser werden. Wir gaben ihnen erst *Pong* und fügten jedes Mal mehr hinzu. Manchmal funktionierte das, manchmal nicht.

RG: Im selben Jahr hast du an *Blasteroids* gearbeitet. Noch ein Spiel mit innovativen Features...

MH: Die Idee war, *Asteroids* mit Rastergrafik zu machen, kombiniert mit *Transformers*, da sie damals



► ein großes Thema war. Dann fügten wir Power-ups hinzu und man konnte in das Schiff seines Kummpels reinknallen, das dann ein neues Schiff wurde. Das war so cool.

RG: *Blasteroids* hast du mit Ed Rotberg gemacht und zudem am 1989 veröffentlichten *S.T.U.N. Runner* gearbeitet.

MH: Das war meine Idee. Ich war so frustriert vom Pendeln zur Arbeit und dem Verkehr. Wenn du keinen Platz auf der Straße hast, dann gib mir eine Röhre, in der ich rumflitzen und andere Leute an der Seite überholen kann! Ich dachte, wir könnten daraus ein Spiel machen. Ich hatte nie ein Rennspiel gemacht, also packte ich es an.

RG: Hastest du etwas mit dem riesigen Sitz-Automaten von *S.T.U.N. Runner* zu tun?

MH: Oh ja, ich war Maschinenbauingenieur, ich arbeitete am Controller, daran, wie sich das Steuern anfühlen soll. Wir hatten ein exzellentes Automaten-Team und ich sagte ihnen, bei diesem Spiel muss man sitzen.

RG: Dein letztes Spiel in den 80ern war *Skull And Crossbones*, ein Piratenabenteuer auf hoher See.

MH: Ich liebe Piraten! Das Spiel war von Bob Flanagan. Er hatte diese Idee für ein Spiel mit kämpfenden Piraten. Und ich sagte ihm, dass ich das Design übernehme, plante alle Levels und platzierte alle Beutestücke. Es ist nicht sonderlich bekannt und viel Geld brachte es nicht ein, aber es zu entwickeln hat Spaß gemacht. Wir setzten auch die Heimversionen davon um, nebst *Indiana Jones*. Das war das erste Mal, dass ein Automaten-Team den Endkunden-Port machte.

RG: War es deprimierend, dein Spiel in schwächere Hardware zu packen?

MH: Ich liebte die Herausforderung! Und es hat sich gelohnt. Wir schauten Leuten zu, die unsere Produkte auf Heimkonsolen portierten. Wir dachten, wir könnten das viel besser!



» Mike Anfang der 90er bei der Arbeit an *Relief Pitcher*.



RG: Hast du jemals erwogen, nur noch für Konsolen zu entwickeln?

MH: Schau dir meine Karriere an, denn ich tue es jetzt. Aber nein, ich wollte immer bei den Automaten bleiben.

RG: Anfang der 90er brach eine schwierige Zeit für Atari an, einige Spiele wurden nie veröffentlicht, darunter *Marble Man*.

MH: Ich habe keine Ahnung, weshalb das nie erschienen ist. *Marble Man* war ein richtig tolles Spiel. Es gab nur vier Levels, weshalb man sehr schnell durch sein konnte. Ich baute Power-ups, machte aus der Murmel einen Charakter. Bob Flanagan und ich bauten 40 Levels. Das Spiel beendete man, indem man auf einen Berg hochrast, um King of the Hill zu werden. Es war komplett fertig und funktionierte gut. Die Marketing-Abteilung konnte sich aber nicht entscheiden, ob es ein Spiel mit Joystick oder Trackball werden soll. Also machten wir beides, aber in ihrer Dummheit veröffentlichten sie es nie.

RG: Gab es noch andere Spiele, denen es so erging?

MH: Anfang der 90er war Atari ziemlich verloren. *Relief Pitcher* war das einzige Spiel, das wir 1992 veröffentlichten. Wir mussten kämpfen. Ende 1993 begann ich mit *Metal Maniax*, das ebenfalls unter die Räder kam. Ich liebte die *Demolition Derby*-Spiele. Ich dachte, wir könnten eine Arena bauen, in der viele Schrottkarren rumfahren, die im Affenzahn ineinanderkrachen, wobei Teile wegfliegen. Ich denke,



ich habe 5 Millionen Dollar der Firma für das Spiel verbraten, wir produzierten so etwa zehn Automaten. Wäre die Framerate nicht so niedrig gewesen, wäre es der Wahnsinn gewesen.

RG: Hatte *Metal Maniax* nicht mal einen ganz anderen Namen?

MH: Ja, *Carmageddon*! Für den Prototyp druckten wir diesen Namen auf eine Metallplatte, schossen Kugeln durch und ließen Blut raustropfen...

RG: Ihr hättet Sci verklagen sollen, als sie denselben Namen nutzten. Habt ihr nicht auch ein Match-3-Spiel namens *Freeze* gemacht, das nie erschien?

MH: Atari hat mich echt beschissen. Sie sagten mir, es wäre für den japanischen Markt, also kümmerte ich mich um die ganze Übersetzung. Dann sagten sie mir, es lasse sich nicht gut testen. Ich sage euch, das Spiel hat echt Spaß gemacht. Die Leute versuchen noch heute, mir die Platinen abzukaufen.

RG: Aber es wurde wieder besser. 1995 kam *Area 51*.

MH: Das hört sich schon besser an. Es war bereits in der Entwicklung durch eine externe Gruppe, zu der Robert Weatherby gehörte, der vorher bei Atari war. Sie nutzten einen Jaguar-Chipsatz und bekamen die Programmierung nicht hin. Ein Vizepräsident von Warner Brothers sagte mir, dass ich daran arbeiten sollte, und ich stimmte zu. Ich hatte zu dem Zeitpunkt keinen vollen Überblick, aber wir fanden einen Weg,



DIE BESTEN 5

Die wichtigsten Spiele aus Mike langer Karriere.

GRAVITAR 1982

■ Mike erstes Videospiel war vielleicht etwas zu anspruchsvoll für die damalige Spielhallen-Kundschaft. Spaß macht es trotzdem! *Gravitar* erfordert echte Hingabe, wenn man erfolgreich Geschütztürme und Planeten zerstören will, während man auch noch Kraftstoffnachschub vom Boden einsammeln muss.

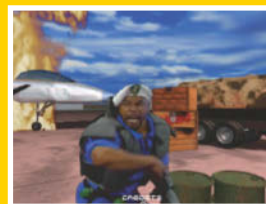


STAR WARS 1983

■ *Star Wars* ist Mikes persönlicher Favorit. Wenn ihr damals selbst im Automaten gegessen habt, könnt ihr seine Begeisterung gewiss nachempfinden und euch klingen Obi-Wans Worte über die Macht im Ohr. Es ist nicht weniger als absoluter Automaten-Klassiker, vielleicht der größte.

BLASTEROIDS 1987

■ Wer *Asteroids* liebt, der liebt auch diese Fortsetzung von 1987, denn es behält alle Elemente bei, die am Vorgänger schon toll waren. Es fügt der Formel Power-ups hinzu, verschiedene Routen, Bosskämpfe und fließende Schiffswechsel. Brillant ist außerdem der Koop-Modus.



AREA 51 1995

■ Lightgun-Spiele waren und sind im Automaten-Bereichen extrem beliebt. Es macht tierisch Laune, mit eine Plastikknarre in der Hand Aliens wegzuballern. Das ist in der Spielhalle einfach besser als zu Hause. *Area 51* ist groß, spaßig und bietet unzählige Geheimnisse.

GAUNTLET LEGENDS 1998

■ Einen Klassiker wie *Gauntlet* fortzusetzen, ist ein ziemlich riskantes Unterfangen. Dieses Sequel allerdings fängt den Koop-lastigen Geist des Originals fantastisch ein. Denn wie macht die Jagd auf die Horden am meisten Spaß? Natürlich zu mehreren!



es umzusetzen. *Area 51* war eine supertolle Idee von Robert. Das zweitbeste Spiel, an dem ich je arbeitete. Wir machten viel Gewinn damit. Es kam für alle verfügbaren Plattformen.

RG: Es gibt viele geheime Räume im Spiel, darunter einer, in dem man auf das Entwicklerteam schießen kann.

MH: Die geheimen Räume habe alle ich gemacht. Mein Liebling ist das Badezimmer. Da gibt es Aliens am Urinal. Erschießt du sie, geht eine Toilettentür auf, wo ein Alien auf dem Klo sitzt. Im letzten Gebäude, wo du reingehst, kann man meinen Namen auf einer der Bürotüren sehen. Wir schmuggelten gerne unsere Namen in die Spiele. Auch in *Star Wars*, kurz bevor der Todesstern explodiert. Der Text „May the Force Be With You“ ändert sich in unsere Namen.

RG: War das der Drang nach Anerkennung?

MH: Ich glaube schon, aber ich habe nie wirklich darüber nachgedacht. Wenn du ein erfolgreiches Spiel gemacht hast, mit dem viel Geld verdient wird, dann behandelte dich Atari gut. Das ist einer der Gründe, weshalb ich so lange blieb. Ich mochte die Leute, mit denen ich arbeitete, und auch meine Nachbarn zu Hause. Das war perfekt. Ich wäre heute noch da, wenn die Sache noch laufen würde.

RG: Ende der 90er hatten die Spielhallen im Westen längst keine so große Bedeutung mehr, aber du hattest dennoch ein weiteres, sehr erfolgreiches Spiel. Wer kam auf die Idee für *Gauntlet Legends*?

MH: Wir hatten bei Atari schon lange keinen Titel mehr für vier Spieler gemacht, verfügten aber über die neue Hardware von Midway. Wir dachten, dass es cool wäre, aus *Gauntlet* ein 3D-Spiel zu machen. Das war auch eine lange Entwicklung. Tonnen von Animationen, Tonnen von Levels und jede Menge Gameplay. Verdammt, das dauerte ewig, aber es wurde großartig! In einigen der Automaten landeten pro Woche 1.000 Dollar!



»[Automat] Auch *Area 51* war ein dicker Geldbringer für Atari.

RG: Was meinstest du eben mit der „neuen Hardware von Midway“?

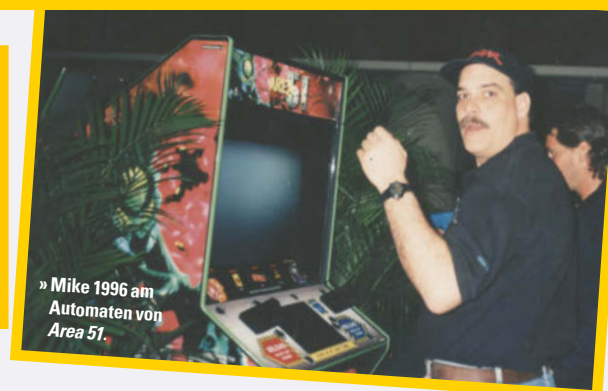
MH: Naja, wir gehörten Midway bei den letzten paar Spielen. Wir brauchten Geld! Neil Nicastro [der Vorsitzende von Midway, Anm. d. Red.] kaufte uns für 20 Millionen Dollar oder so. In dem Jahr zwischen *Gauntlet* und *San Francisco Rush 2049* holten wir diese Ausgabe für Midway wieder rein. Die Automaten-Abteilung war in zwei große Teams aufgeteilt, das *Rush*- und das *Gauntlet*-Team.

RG: Dein Team machte eine Fortsetzung zu *Gauntlet Legends* im Jahr drauf.

MH: Da *Legends* so erfolgreich war, machten wir *Gauntlet Dark Legacy*, aber es lief so ähnlich wie bei *The Empire Strikes Back*: Du konntest ein Umbau-Kit haben, aber niemand wollte sein *Legends* upgraden. Es wurden nicht viele dedizierte Automaten gebaut. Unser Team machte außerdem die PS2-Version von *Dark Legacy*, da gab's eine Menge Inhalte. So war es auch bei *Gladiator: The Crimson Reign*.

RG: Nach dem Jahrtausendwechsel hast du die Automaten-Branche verlassen und begonnen, Spiele für Heimkonsolen zu entwickeln.

MH: Es war nicht für mich an der Zeit zu gehen, aber ich wusste, dass die Zeit für die Automaten vorbei war. Nachdem uns Midway gekauft hatte und die Produktion in Kalifornien abstieß, war mir klar, dass



» Mike 1996 am Automaten von *Area 51*.

es nur noch eine Frage der Zeit wäre. Keiner arbeitete mehr wirklich an Automaten-Spielen, jeder machte PS2-Games. Sie wollten eben Geld verdienen.

RG: Du hast lange Automaten-Spiele entwickelt. Tat es weh, sie gehen zu sehen?

MH: Nein, ich war nur froh, immer noch einen Job zu haben. Ich bin flexibel. Ich bin ein Maschinenbauingenieur und Game-Designer. Hardware entwickelt und ändert sich, und ich bewege mich mit. Mich hat die Power von PS2 und Xbox begeistert. Ich dachte mir, bringt sie her, ich mach was damit!

RG: *Gladiator: The Crimson Reign* kam nie raus, du hast die Firma 2003 schließlich verlassen.

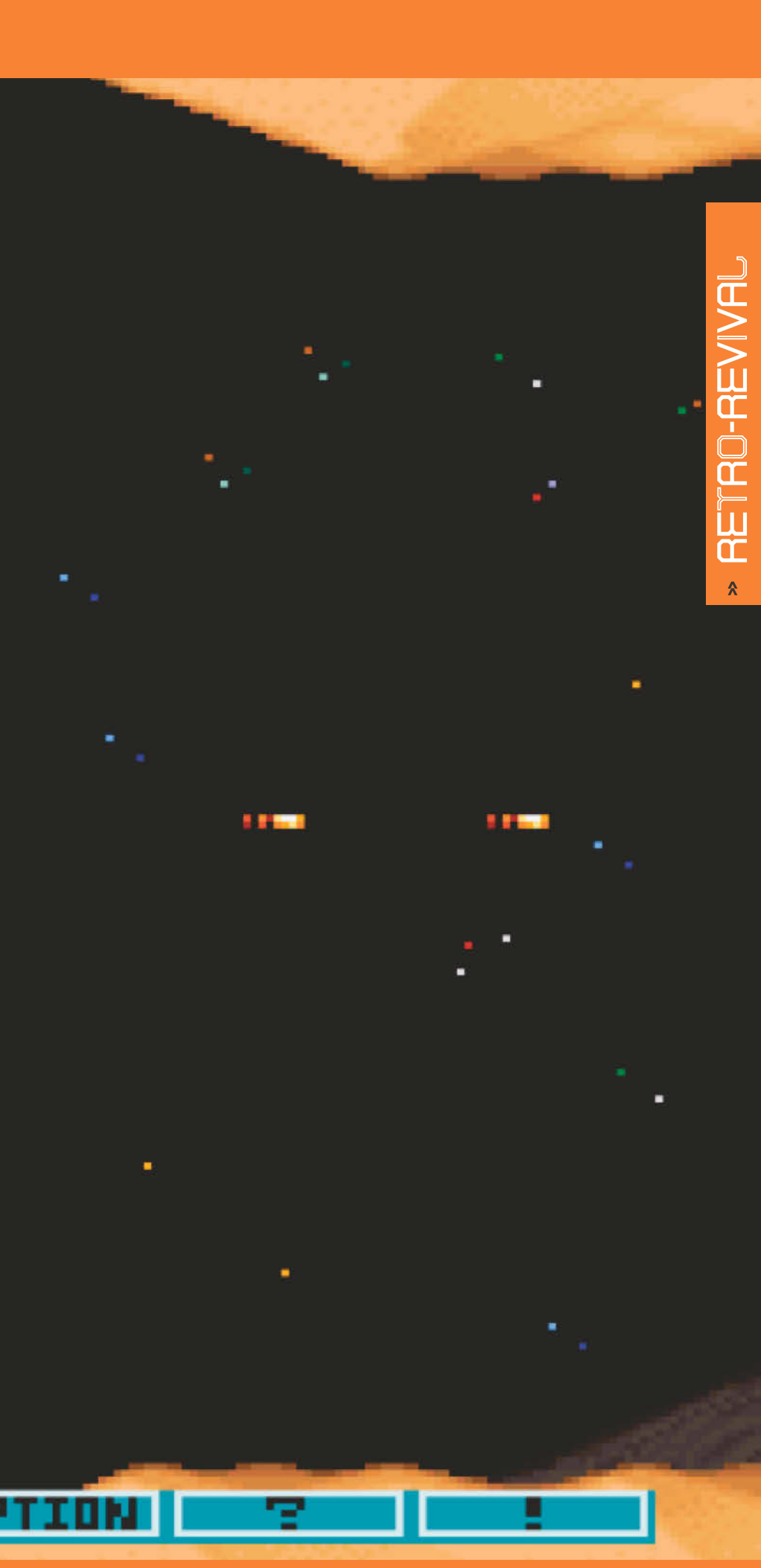
MH: Ja, ich habe mich quasi in Ruhestand begeben, im zarten Alter von 48. Aber ich kehrte aus dem Ruhestand seitdem etwa fünfmal zurück, um Freunden zu helfen. Ich arbeitete an *Breeders Cup* mit einer Reihe ehemaliger Atari-Leute. Ich entwickelte ein Spiel namens *Puck Off* für Global VR, machte ein *Betty Boop* für Namco. 2010 habe ich mich mit Robert Weatherby und den Leuten von *Area 51* zusammengetan. Außerdem bin ich für die gesamte Software-Qualitätssicherung für die Münzspielautomaten einer Firma aus Atlanta verantwortlich.

RG: Setzt du dich jemals wirklich zur Ruhe?

MH: Womöglich nicht.







Gradius III

DESTROY THE CORE!



» PUBLISHER: KONAMI

» ERSCHIENEN: 1989

» HARDWARE: SUPER NINTENDO, PLAYSTATION 2,
PLAYSTATION PORTABLE, ARCADE

Von Michael Hengst

Heute huschen Spieler durch fotorealistische Landschaften, feuern auf ebenso realistisch anmutende 3D-Gegner und hämmern mit geradezu übermenschlichen Reflexen auf die WASD-Tasten der Keyboards. Oder zielen punktgenau mit den Analogsticks der Gamepads. Immer mehr Optik, immer mehr Frames pro Sekunde, immer ausgefeiltere 3D-Schlachtfelder, so das Mantra der Actionspiel-Fans...

...wo heute furiose FPS-Spiele die Action-Welt regieren, galten vor knapp 30 Jahren ausgetüftelte zweidimensionale Vertikal- und Horizontal-Shooter, vornehmlich mit banalem SF-Szenario, als finale Adrenalin-Messlatte.

In der Regel galt es mit einem winzigen Raumschiff, von Myriaden feindlicher Angreifer und Geschossen umgeben, mit Hilfe von rassistischen Extra-Waffen mit heiler Haut an bildschirmfüllenden Level-Bossen vorbei durch eine feste Anzahl von Spielstufen zu gelangen. Ursprünglich stammten solche Spiele aus den Arcade-Hallen, die mit 50-Cent-Münzen gefüttert wurden, aber dank Heimkonsolen wurden berühmte und erfolgreiche Arcade-Spiele natürlich auch für Nintendo und Co. umgesetzt.

Eine der wohl bekanntesten Spieleserien aus dem Genre der Horizontal-Shooter ist Konamis 1985 erstmals in einer Spielhalle erschienene *Gradius*-Reihe, die durch ausgetüfteltes Leveldesign, einen harten, aber fairen Schwierigkeitsgrad und jede Menge Extras auffiel. Zudem legten Konami und *Gradius*-Designer Hiroyasu Machiguchi mit einigen Features wie etwa der umfangreichen Extrawaffenauswahl den Grundstein für zahlreiche Spin-offs und beeinflussten das Genre nachhaltig.

Nicht zu vergessen, dass in der *Gradius*-Version für Nintendos 8-Bit-System (1986) zum ersten Mal der berühmte Konami-Code zum Einsatz kam. Noch heute können Actionveteranen der ersten Stunde die Tastenfolge Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A im Schlaf. Mit tückischen Folgen für Spieler der Super-NES-Version (1990) des Klassikers *Gradius III*, denn der beliebte Originalcode zerstörte das eigene Raumschiff!

Aber das war nicht die einzige Änderung in *Gradius III*: Die Super-Nintendo-Version wurde deutlich entschärft, es gab sogar auswählbare Schwierigkeitsgrade, es wurde insgesamt gegenüber der Arcade-Fassung deutlich leichter und dem Raumschiff mit dem schmissigen Namen *Vic Viper* wurden einige zusätzliche Extrawaffen gegönnt. Zudem änderte sich die Reihenfolge der insgesamt zehn Spielstufen ein wenig und es gab sogar eine Art Pseudo-3D-Abschnitt.

Symptomatisch vor allem für die Super-NES-Versionen waren die berühmten *Gradius*-„Ruckler“: An besonders kniffligen Stellen, wenn zig Geschosse, Gegner und Explosionen gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt wurden, ruckelte das Spiel gewaltig. Kurioserweise macht *Gradius III*, einer meiner wenigen Actionliebhaber aus den 90ern, durchaus immer noch Spaß. Die sperrigen Ruckler stören nicht wirklich, sie verstärken eher den nostalgischen Charme, den das Modul auch heute noch versprüht.

Angestaubte Grafik hin, antiquierte Hardware her: Es ist verblüffend, wie sich bestimmte Feindformationen und Obergegnertaktiken in das Muskelgedächtnis eingebrannt haben, und nach nur kurzer Warmspielphase steuere ich die *Vic Viper* fast mühelos durch die ersten Spielstufen. Meine Reflexe sind gefühlt so flink wie die eines Zwanzigjährigen – aber eben nur gefühlt. So gerne ich *Gradius III* wieder entstaube – an den Serienvetter *Parodius* kommt der Action-Opa nicht heran. Zwar ist das Grundprinzip bei beiden Spielen praktisch identisch, doch *Parodius* hat nicht nur die deutlich bessere Grafik, sondern auch das witzige, skurrile Setting. Es ist sozusagen *Gradius* auf LSD. *

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gerne eure Projekte im „klassischen Spielbereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders (abgekürzter Name) vor.

89ER JAHRGANG

Ich bin Retro Gamer-Leser der ersten Stunde und durchgehend begeistert. Da ich 89er Jahrgang bin, sind zwar viele der Spiele neu für mich, doch ist es umso interessanter, darüber zu lesen. Als großer *Baphomets Fluch*-Fan habe ich natürlich auch den entsprechenden Artikel verschlungen, musste aber doch feststellen, dass sich einige Fehler eingeschlichen haben. So zeigt auf Seite 71 ein Bild aus Teil 2 George in der Kunstgalerie, nachdem Laine ausgeknockt wurde. Dies geschah jedoch mit Absinth, nicht mit Tequila (dieser hatte eine andere Rolle im Spiel). Auf Seite 72 taucht im Kasten „Enträtsel mich“ zweimal das gleiche Bild auf. Auf der gleichen Seite im letzten Ab-

satz schreibt ihr in Bezug auf Teil 1, dass man abwechselnd beide Protagonisten übernimmt – nur gab es diese Funktion erst ab den zweiten Teil, im ersten wurde nur George gesteuert. Ansonsten kann ich nur erwähnen, dass ich die Vielfalt in eurem Heft immer sehr gelungen finde, auch wenn ich mir die ein oder andere Spielereihe nochmal mehr im Fokus wünschen würde, etwa *Castlevania*. Und wie wäre es mit den drei Lieblings- oder Hass-Spielen jedes Redakteurs? – T. Rauhut

Du hast Recht, in dem Artikel sind uns ein paar Fehler unterlaufen, danke für die Korrektur. Über deinen Vorschlag mit den Redakteurs-Top3/Flop3 denken wir gerne nach.

FEHLENDER BLICKWINKEL

Wer als Videospiele-Fan Retro Gamer nicht kennt oder sammelt, verpasst etwas. Es ist das beste Magazin, wenn es um klassische Videospiele und die passende Hardware geht! Aber warum wurde in dem Neo-Geo-Artikel „Zehn tolle Spiele (abseits von Beat-em-ups)“ *View Point* nicht erwähnt? Meiner Meinung nach gehört dieses Game in der Liste ganz weit nach vorne. Und wäre eine Erweiterung eures Bestellschops möglich, mit weiteren Gadgets oder auch Textilien rund um unser liebstes Hobby? Das T-Shirt zum Abonnement verliert langsam seine Opt k, da wäre ein Nachkaufen großartig. Oder wie wäre es zum Beispiel, ich denke hier an alle Autobesitzer, mit einem Nummernschild-Rahmen, auf dem eine Beschriftung mit „Retro Gamer“ oder „Ich bin Retro“ aufgebracht ist? – H. Breitenbach

Wir geben deinen Vorschlag an die Abteilung Vertrieb des eMedia-Verlags weiter und ärgern uns einstweilen, auf die Nummernschild-Idee noch nicht selbst gekommen zu sein. Versprechen können wir aber nichts! Zu View Point: Jede Bestenliste ist immer ein Kompromiss, eine ultimative Wahrheit gibt es dabei nie. Insoweit passiert es immer wieder, dass wichtige Spiele es knapp nicht in einen solchen Artikel schaffen.



HEROES & COWARDS

Out of Order Softworks hat sich auf klassische Adventures spezialisiert. Aktuell liegt uns eine Premium-Edition von *Heroes & Cowards – Das Pentagramm der Macht* für Commodore 64 vor. Das Spiel erschien bereits im Sommer 2015 und kostet für C64, PC und Mac 5,99 Euro in der Download-Variante.

Geschrieben haben das Adventure die „Byteriders“ Sebastian Broghammer und Steve Kups, die vor Jahrzehnten Jahren bereits *Brubaker* (C64, 1992) verantwortet haben. Die Angabe „2001–2015“ lässt auf entweder eine besonders lange Entwicklung oder aber eine besonders lange Entwicklungspause schließen.

Aus einem gemütlichen Fernsehabend wird plötzlich ein handfestes Abenteuer, als unser Held in eine mittelalterliche Welt namens Dartenwood geschleudert wird. Dort hat der böse Magier Morlon alle Bewohner in Stein verwandelt, und nur einer kann das rückgängig machen. Stellt euch auf Pixe-

grafiken und komfortabel aus einer Wortliste per Joystick zusammenklickbare Kommandos ein – und den „typischen Byteriders-Humor“, wie die Packung stolz verkündet. www.out-of-order.info



GERECHTIGKEIT FÜR DAS VIDEO PAC G7000!

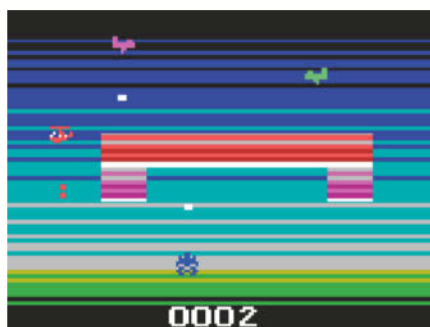
Die Ausgabe 2/2016 veranlasst mich, meinen ersten Leserbrief überhaupt zu verschicken. In dieser Ausgabe widmen Sie dem Interton VC 4000 vier Seiten und dem Odyssey volle acht Seiten. Im Gegensatz dazu reichte es in Ausgabe 4/2014 für das Philips Videopac G7000 und G7400 nur für ganze zwei Seiten, und das auch noch als „Machina Obscura“! Das Philips Videopac war damals eine sehr gute Alternative für die, die keinen Atari 2600 wollten. Es wurde damals in allen Elektromärkten und Warenhäusern verkauft und war keinesfalls „obskur“. Vielleicht lassen Sie nächstes Mal den Artikel von jemandem schreiben, der diesem vor allem in der Homebrew-Szene heute noch beliebten Gerät nicht ganz so negativ gegen-

» Im „Gehe nach“-Modus könnt ihr euch durch mehrere Räume bewegen



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10a, 85540 Haar



» **Strikeforce**
für Videopac

übersteht. Als Anlage noch zwei Bilder des neuesten Homebrew-Spiels von Revivalstudios für das Philips Videopac und Videopac+ System. Also ich finde, dass *Strikeforce* eine Menge Spaß macht, prima aussieht und keinesfalls für ein „obskures“ System ist.

– T. Becker

Wir hoffen, der Sechsseiter zum Videopac G7000 in dieser Ausgabe rückt unser „Vergehen“ wieder gerade. Aber im Ernst: Eine Retro-Konsole kann durchaus viele Fans haben und dennoch in unserer Obscura-Machina-Rubrik auftauchen – diese beruht auf Themenvorschlägen des Autors, und der hat eben seine eigene Sichtweise, die nicht immer der jedes Lesers (oder auch Redakteurs) entsprechen muss. Philips selbst tat sich intern sehr schwer mit dem G7000, wie auch im aktuellen Heft nachzulesen.

MEHR CASTLEVANIA

Ich bin zwar mit Jahrgang 1991 nicht exakt die Zielgruppe eures Magazins (da ihr euren Schwerpunkt auf Retro Games legt, die älter sind als ich) – dennoch finde ich das Magazin echt klasse und bin ein begeisterter C64-Emulatorenutzer (wozu ihr einen großen Teil beigetragen habt!). Mein großer Bruder, Jahrgang 1978, verschlingt eure Hefte ebenfalls. Ich bin ein riesengroßer Fan von *Castlevania: Symphony of the Night* für die PSX – einfach wegen dieser Synergie aus RPG-Elementen, Plattformen-Elementen und Action-Adventure-Elementen. Es gibt einen Entwickler, der schon seit Jahren dabei ist, das Spiel von Grund auf neu für den PC zu portieren, mit zahlreichen Verbesserungen – darüber könntet ihr ebenfalls einen Artikel machen, Infos findet ihr bei „Castlevania SotN Hacked“. Der Fortschritt ist vielversprechend!

– N. Meier

Die *Castlevania*-Reihe ist so bedeutend, dass sie mit Sicherheit immer wieder einmal in *Retro Gamer* auftauchen wird. Was allerdings das erwähnte Projekt anbelangt: Mit Copyrights und eingetragenen Marken ist nicht zu spaßen, so manches Fanprojekt wird, wenn es eine entsprechende Bekanntheit erlangt, vom Rechte-Inhaber gestoppt. Mit einem Bericht über solche Projekte würden wir ihnen im Zweifel mehr schaden denn nutzen.

FREQUENZ UND VETERANEN

Prinzipiell würde ich es begrüßen, wenn euer Magazin sechsmal pro Jahr erscheinen würde. Dennoch könnte dann

bei eurer Heftgestaltung noch einiges verbessert werden. Bitte stützt euch weniger auf die Übersetzungen des englischen Original-Hefts, stattdessen solltet ihr auf die „geballte Spieljournalismus“-Fachkompetenz in euren eigenen Reihen zurückgreifen, sprich: Schenkt euren „Spieleveteranen“ mehr Raum! Nicht umsonst können Heinrich, Anatol, Michael und die anderen mit ihrem Fachwissen der „Gründerzeit“ genau die Spieler von damals ansprechen, die mit der *ASM*, *Powerplay*, und so weiter als wichtigste Lektüre über ihr Hobby groß geworden (oder auch jung geblieben) sind! Vergesst bitte auch nicht die Neuentwicklungen in der Homebrew-Szene aufzuzeigen, die zum Teil bei Weitem das Niveau damaliger Veröffentlichungen übertrifft (siehe *Vector Pilot* für Vectrex, *Sturmwind* für Dreamcast).

– M. Bonse

Die Umfrage zur Frequenz werten wir gerade aus. Was den Wunsch nach mehr Spieleveteranen anbelangt: Wir haben die Zahl der beitragenden bekannten Autoren in den letzten zwei Jahren gesteigert und legen besonders viel Wert auf die sehr persönlich geschriebenen Retro-Revivals. Auch tragen die Spieleveteranen weitere Artikel bei, darunter ausführliche Reports wie die „Made in“-Reihe. Ein deutlicher Ausbau aber würde an Budget-Überlegungen scheitern und ist deswegen nicht geplant. Was die Homebrew-Szene anbelangt, so stellen wir immer wieder Projekte im Rahmen des Retro-Feeds vor, sofern sie uns eingeschickt werden (bitte immer mit Screenshots und Beschreibung).

HILFE: WIE HEISST DAS SPIEL?

Ich verschlinge eure Zeitschrift seit nunmehr zwei Jahren und beglückwünsche euch zu den umfangreichen und gut recherchierten Reportagen. Ein ähnliches Magazin sucht man in Deutschland vergebens! Bisher konnte ich alle meine damaligen (und teils noch heutigen) Lieblingsspiele entdecken. Nur nach einem Spiel suche ich schon seit vielen Jahren vergeblich, hier die Fakten: Es müsste zwischen 1992 und 1994 erschienen sein, füllte mehrere PC-Disketten und war ähnlich *Street Fighter*

ein seitlich scrollendes Beat-em-up. Interessant war die nachgeahmte Tiefe, indem der Hintergrund – in mehreren Ebenen – langsamer scrollte als der Vordergrund und das in mehreren Ebenen. Neben dem üblichen Treten und Boxen gab es Waffen aufzusammeln, bis hin zum Raketenwerfer, der Gegner regelrecht zerfetzte. Jetzt, mit 37 Jahren und in Gedanken an einen Freund, den ich leider schon länger nicht mehr danach fragen kann, würde ich gerne den Titel des Spiels in Erfahrung bringen und eine Lücke meiner Kindheit/Jugend schließen.

– A. Lutz

Bei uns klingelt leider nichts – wir geben deine Frage an unsere Community weiter.

SONDERHEFT „BESTE SPIELEKONSOLEN“

Ein schönes Sonderheft, mich würde nur mal interessieren, warum die letzte Konsole von Atari, der Jaguar, keine Erwähnung findet? Dieser spielt mit seiner aktiven Homebrew-Szene sogar heute noch speziell auch in Deutschland im Retro-Bereich eine Rolle. Klar musset ihr zusammenstreichen, aber sind fünf Seiten für einen Heimcomputer namens RCA Studio 2 wirklich wichtiger? Hätte man da nicht kürzen können, um beide Systeme reinnehmen zu können? Ansonsten wieder mal schön vom Muttermagazin in UK übersetzt, gute Arbeit, ohne Ironie!

– B. Baranski

Der Jaguar stand auf unserer Kann-Liste, fiel dann aber doch noch aus dem Heft, weil wir – eingedenk der Abdeckung mehrerer Epochen – unter anderem das RCA Studio 2 spannender fanden. Zum Stichwort Übersetzung: Von den im Sonderheft enthaltenen Artikeln sind mehrere ganz neu angefertigt, ähnlich wie auch beim Hauptheft.

CHUCK NORRIS ZÜRNT

Habe gerade Ausgabe 2/2016 gelesen. Beim Artikel „8-bit-em-ups“ fehlt *Chuck Norris Superkicks*, das erste lizenzierte Kung-Fu-Spiel, aus dem Jahr 1983. Es kam von Xonox für das Atari VCS 2600.

– T. Holzer

RETRO-TERMINE



Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab August 2016? Dann teilt ihn uns doch bitte fürs nächste Heft mit! Wer einen Retro-Event vermisst, melde sich bitte per E-Mail an die Redaktion.

» Bei Retro Games e.V. könnt ihr auch **Ataris Star-Wars-Automaten** spielen (siehe Titelstory).

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e.V.

Karlsruhe, www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag von 20:00–01:00 Uhr und jeden 1. Dienstag im Monat von 19:00–23:00 Uhr. Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf.

For Amusement Only e.V.

Siegenstadt, for-amusement-only.de/
Öffnet an jedem 1. Samstag im Monat von 15:00–21:00 Uhr

BÖRSEN

17. Retro-Börse

14.5.2016, 11:00–16:00 Uhr
Eintritt: 6 Euro
Oberhausen, Zentrum Altenberg
www.retroboerse.de

Spectrum Days 2016

20.5.–22.5.2016
Eintritt: 10 Euro (verm.)
Cleebronn, Naturfreundehaus
<http://forum.tlienhard.com/phpBB3/viewtopic.php?f=6&t=1840>

[connected] 24

3.6.–5.6.2016, verm. 17:00–15:00
Eintritt: 6 Euro
Uetersen, Kleine Stadthalle
<http://vccv.de/index.php/connected>

4. Spiele und Konsolen Börse

4.6.2016
11:00–16:00 Uhr
Montabaur, Haus der Jugend
www.juzmt.de/termine/details/500-retro-boerse

Retro-Computer-Treff Niedersachsen #12

18.6.2016, 10:00 bis 19:00 Uhr
Hannover, Freizeitheim Döhren
www.classic-computing.de/rct12

Spectrumania #18

3.9.–4.9.2016
Wittenberg, Volkshochschule
<http://zx-spectrum.de/termine>

18. Retro-Börse

10.9.2016
Eintritt: 6 Euro
Bochum
www.retroboerse.de

Classic-Computing 2016

17.9.–18.9.2016
Nordhorn, Alte Weberei
www.classic-computing.org

VORSCHAU

Retro Gamer 4/2016 erscheint am **18.08.2016**



Es ist nicht so, dass vor *Duke Nukem 3D* alle Egoshooter bierernst gewesen wären. Doch erst der Duke verband knallharte 3D-Aktion mit selbstpersiflierenden Macho-Sprüchen, legendären Waffen wie der Schrumpfkanoone und wahrhaft schweinischen Gegnern. Lasst uns in der kommenden Ausgabe gemeinsam unsere Fenster aufreißen und in die Nacht brüllen: „Come, get some!“

Wipeout

Als die PlayStation in Deutschland erschien, demonstrierte wohl kein Spiel besser ihre Vorzüge und ihr Image: *Wipeout* war rasend schnell, supercool, klang super und erzeugte mit seinen Zukunfts-Rennen einen ungeheuren Sog. Man dachte, *Mario Kart* brauche nie wieder an den Start zu rollen.

TURRICAN 2

Vor 25 Jahren schuf Factor 5 mit *Turrican 2: The Final Fight* einen 16-Bit-Plattform-Shooter, der dem Amiga technisch zur Ehre gereichte – obwohl das Originaldesign vom C64 stammte.



Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der

Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden

Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

DIE GESCHICHTE DES MAC

In Deutschland sind Mac-PCs bis heute Exoten, noch mehr galt das vor 30 Jahren. Viele wissen nicht, wie bahnbrechend der Macintosh in einigen Punkten war – und dass man darauf gut spielen konnte.



retro* GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION

Hans-Pinsel-Straße 10a, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)

Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTL EITUNG

Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM

GamersGlobal.de

Benjamin Braun, Jörg Langer, Florian Pfeffer,
Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE

Roland Austinat, Winnie Forster, Knut Gollert,
Michael Hengst, Jörg Langer,
Heinrich Lenhardt, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION

Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT

Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT

Simone Baruschka

VERLAG

eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH,
Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover,
www.emedia.de

HERAUSGEBER

Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER

Dr. Alfons Schröder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL

Jörg Mühle

Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK

Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG,
Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF

VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS

Deutschland 12,90, Österreich 14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG

eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)

Deutschland 43,80, Österreich 48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU 50,50

FOTOGRAFIE

Imagine Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien
Verwendung benutzt. Printed in Germany.
Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen
kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom
Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden
gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb,
Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten
sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten.
Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche
schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form
reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzangabe von Imagine
Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten
gehören Imagine Publishing Limited und dürfen ohne
vorherige, schriftliche Zustimmung von Imagine Publishing
Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH
ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien
GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581



Copyright © 2016 Imagine Publishing Limited.
www.imagine-publishing.co.uk



JETZT IM HANDEL

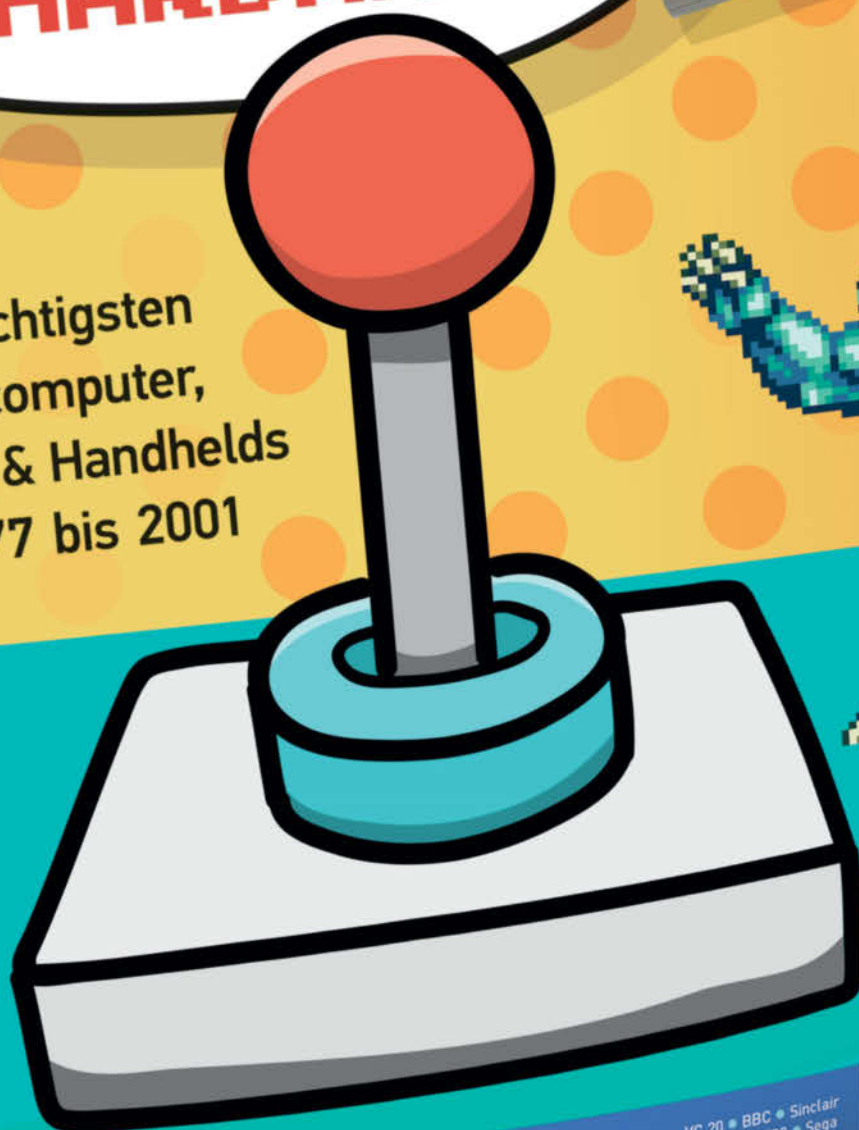
retro
GAMER

260 SEITEN SONDERHEFT 2/16 Deutschland € 14,95 Österreich € 16,90 Schweiz SFR 25,80

DIE BESTE RETRO SPIELE- HARDWARE

Die wichtigsten
Homecomputer,
Konsolen & Handhelds
von 1977 bis 2001

ALT!



260 SEITEN
FÜR NUR 14,95 €

AM KIOSK ODER UNTER
shop.heise.de



100%
UNCUT

FÜR MICH
DER SHOOTER
2016!
PC GAMES

DOOM



FIGHT LIKE HELL

JETZT ERHÄLTICH BEI

expert 

DOOM.COM

 PS4

 XBOX ONE

 PC
GAME





© 2016 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. "id" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALSO, "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.